Tot. 279

本期特别奉献：玩家怀旧电影《玩大的》+编剧访谈

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



怀旧殿堂

恐惧，始于『零』

零 再回首

– 特快专递 –

太鼓之达人 携带版DX

前线狙击

无尽传说

战国BASARA 3 宴

黑道圣徒3

– 攻略透解 –

梅露露的工作室

艾兰德的炼金术士3

超详细系统介绍+全结局条件+白金指南

伊甸之子 | 解放之剑

爱丽丝 疯狂回归

全要素收集指南攻略

特别企划

冷饭时代

昔日名作HD化大潮

特稿

SCEH媒体试玩会散记

香港SCE探访+PSV体验+抢鲜试玩

2011.8A

定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

15>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 UCG小编PSV实机试玩影像

忍者龙剑传3 E3试玩影像 | 新作影像 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | ICO+汪达与巨像 合集

下载游戏介绍 爆炸女 | 扫雷行动 炸弹人 零点行动 & BUILD A BUDDY之疯狂胡迪

本期赠品

Gamehalo DVD

+恶魔城 暗影之王 幻想曲 海报






**HDMI 高清线**
产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV/DC/高清播放机



**P3高清色差线**
产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2



**Wii高清色差线**
产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii



**USB高速数据线**
产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店
http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com
服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315
拥有北通·娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

# CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME


新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 3
黄金眼 10
前线狙击 12
特稿 28
新作短波 36
PS电玩大本营 38

游戏情报站要闻
《FF Versus XIII》采用互动式过场动画 3
索尼研发虚拟现实型游戏 4
《偶像大师 2》秋季登陆 PS3 6
次世代 Xbox 画面媲美《阿凡达》? 6

前线狙击
黑道圣徒 3 12
无尽传说 17
战国 BASARA 3 宴 24





实用技术 GUIDE & FAQ














游戏进行时 39
软硬兼施SP 42
特快专递 50
攻略透解 54

特快专递
太鼓之达人 携带版 DX 50

攻略透解
伊甸之子 54
爱丽丝 疯狂回归 60
解放之剑 68
梅露露的工作室 74
艾兰德的炼金术士 3


游戏文化 GAME & CULTURE








魅女秀 89
特别企划 90
邪魔院 97
多边共享 98
自由谈 101
指间方圆 106
怀旧殿堂 108




总第279期 8A

COVER STAFF
封面用图:《艾兰德的炼金术士》
封面设计:一刀

©GUST CO.,LTD.

读编交流 EDITOR & READER




读编往来 110
小编寄语 116
发售表 118
游风艺苑 120


## 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。
注意自我保护,谨防受骗上当。
适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。
合理安排时间,享受健康生活。

收 藏 者:

收藏日期:

## 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

# Gamehalo

## 本期光盘精选内容



游戏试玩
**UCG小编PSV实机试玩影像**



下载游戏介绍
**爆炸女**



扫雷行动
**BUILD A BUDDY之疯狂胡迪**

### 游戏试玩
下载游戏介绍
**爆炸女**
**忍者龙剑传3**
E3试玩影像

### 扫雷行动
**炸弹人 零点行动**
**BUILD A BUDDY之疯狂胡迪**

### 特别收录
**UCG小编PSV实机试玩影像**
玩家怀旧电影
**玩大的**

### 新作影像集锦
ICO+汪达与巨像 合集
龙珠Z 终极天下一武道会

地球防卫军 决战昆虫
F1 2011
火影忍者 疾风传 终极忍者冲击
劲酷格斗MMA
蝙蝠侠 阿克汉姆城
狂野西部 大毒枭
杀出重围 人类革命
辐射 新维加斯 昔日蓝调
哈利波特与死亡圣器II
恶魔幸存者 超频
狙击手 幽灵战士
格斗之王X Ⅲ

### 电影前线
大侦探福尔摩斯2
憨豆特工2／谍中谍4／传染病

### ENDING SONG
伊甸之子收录曲
Star Line

本期光盘特别附赠
UCG278游风艺苑作品



狙击手 幽灵战士



F1 2011



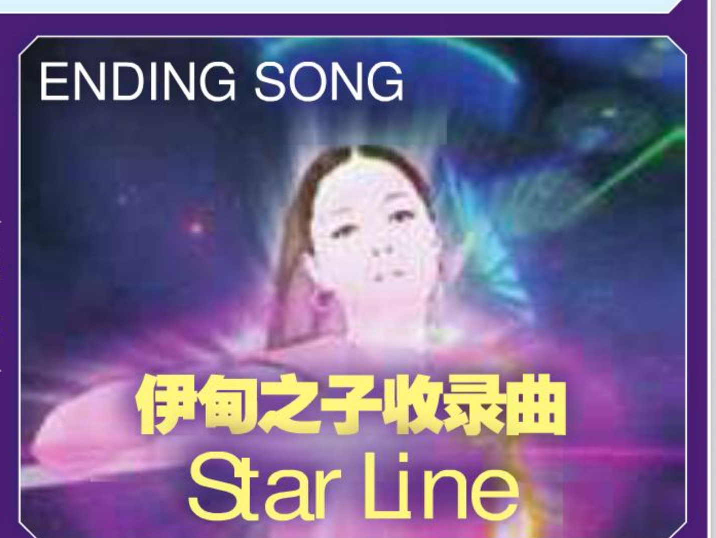
格斗之王XIII

**征集音乐啦**

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO!

### 特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
**16：9** 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验



ENDING SONG
**伊甸之子收录曲**
Star Line



特别收录
**玩家怀旧电影**
**玩大的**



电影前线
**憨豆特工2**

# 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


**3DS**

| | |
|---|---|
| 恶魔幸存者 超频 | 光盘 |
| 解放之剑 | 10 68 |
| 星际火狐 64 3D | 11 |

**NDS**

| | |
|---|---|
| 噗呦噗呦 | 41 |

**PS3**

| | |
|---|---|
| F1 2011 | 光盘 |
| ICO+ 汪达与巨像 合集 | 光盘 |
| 爱丽丝 疯狂回归 | 60 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | 光盘 |
| 地球防卫军 决战昆虫 | 10 光盘 |
| 辐射 新维加斯 昔日蓝调 | 光盘 |
| 格斗之王X Ⅲ | 36 光盘 |
| 哈利波特与死亡圣器Ⅱ | 10 光盘 |
| 黑道圣徒 3 | 12 |
| 火爆狂飙 冲撞 | 37 |
| 劲酷格斗 MMA | 光盘 |
| 狙击手 幽灵战士 | 光盘 |
| 狂野西部 大毒枭 | 光盘 |
| 猎杀 恶魔熔炉 | 40 |
| 龙珠 Z 终极天下一武道会 | 光盘 |
| 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3 | 74 |
| 杀出重围 人类革命 | 光盘 |
| 万物之尘 | 37 |
| 无尽传说 | 17 |
| 战国 BASARA 3 宴 | 24 |

**PSP**

| | |
|---|---|
| 火影忍者 疾风传 终极忍者冲击 | 光盘 |
| 解放之剑 | 10 68 |
| 太鼓之达人 携带版 DX | 11 50 |
| 小凉宫春日的麻将 | 39 |

**Wii**

| | |
|---|---|
| 闪电十一人 强袭者 | 11 |
| 战国 BASARA 3 宴 | 24 |

**X360**

| | |
|---|---|
| F1 2011 | 光盘 |
| 爱丽丝 疯狂回归 | 60 |
| 爆炸女 | 11 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | 光盘 |
| 地球防卫军 决战昆虫 | 10 光盘 |
| 辐射 新维加斯 昔日蓝调 | 光盘 |
| 格斗之王X Ⅲ | 36 光盘 |
| 哈利波特与死亡圣器Ⅱ | 10 光盘 |
| 黑道圣徒 3 | 12 |
| 火爆狂飙 冲撞 | 37 |
| 劲酷格斗 MMA | 光盘 |
| 狙击手 幽灵战士 | 光盘 |
| 狂野西部 大毒枭 | 光盘 |
| 猎杀 恶魔熔炉 | 40 |
| 龙珠 Z 终极天下一武道会 | 光盘 |
| 杀出重围 人类革命 | 光盘 |
| 水果忍者 Kinect | 11 |
| 万物之尘 | 37 |
| 伊甸之子 | 54 |


## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①梅露露的工作室　艾兰德的炼金术士3　Gust②　角色扮演③
④PS3　メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3⑤　日版⑥
2011年6月23日⑦　1人⑧　6800日元⑨
无对应周边⑩　对应玩家年龄：全年龄⑪

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| ARC | ARCADE，街机 |
| DC | Dreamcast，SEGA公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，SCE公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，SCE公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |


主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：吕呈尧　马　骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　颜　君　王锐愚　江　浩　龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年8月1日
定　　价：人民币12.00元

# 游戏情报站

- NEWS
- GAME SPOTTING
- CRITICISM
- INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

## DIGEST 本期大事记

**07.08** 前索尼高级工程师富田诚次郎状告任天堂 3DS 侵犯了他的裸眼 3D 技术专利权。

**07.12** EA 宣布收购《植物大战僵尸》的开发商 PopCap，根据业绩表现，EA 将为此次交易支付 9 ~ 13.5 亿美元。

**07.12** GameStop 宣布聘请前微软互动娱乐部副总裁 Shane Kim 发展他们的数字发行事业。

**07.13** 索尼宣布斥资 2000 万美元为独立游戏开发者提供资金与资源支持。

**07.15** 育碧宣布将推出 Uplay Passport 计划，今后二手游戏玩家必须额外支付 10 美元才能享受到育碧的网络游戏服务。

**07.15** 《未知海域 3》多人模式公测结束，创造公测规模新记录。

**07.18** AMD 主管 Neal Robinson 表示，下一代 Xbox 画面将媲美《阿凡达》，并大幅强化 AI 与物理技术。

**07.18** SCE 欧洲工作室经理 Mick Hocking 透露，索尼正在研究利用头部动作侦测型 3D 头戴式眼镜，实现虚拟现实游戏。

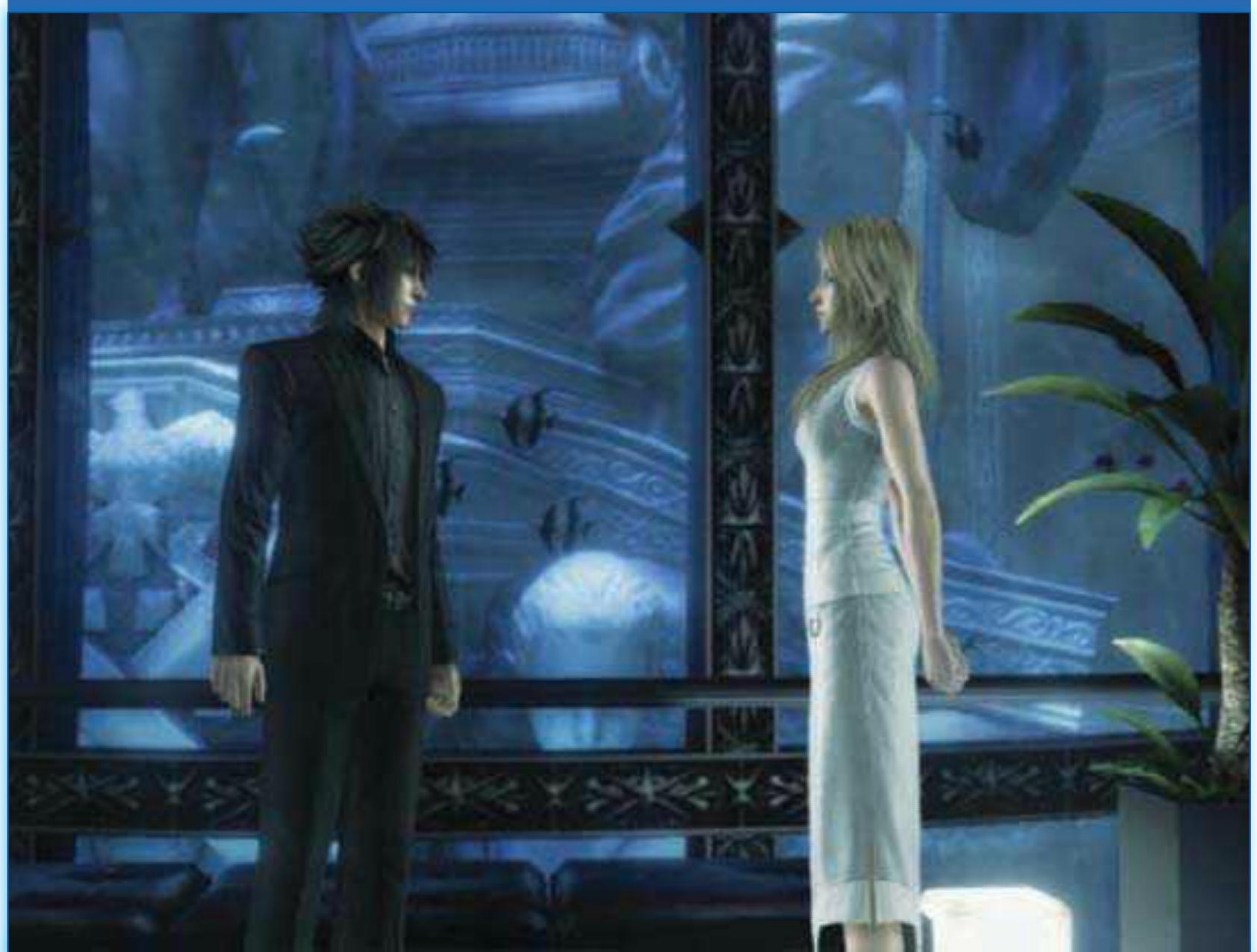
## INFO 新闻短波

### 《GT 赛车》开发商搬迁

“《GT 赛车》系列”的制作公司 Polyphony Digital 最近决定将公司搬到日本西南部的福冈市（Level-5 所在地），搬迁的原因是今年 3 月 11 日发生的东日本大地震。Polyphony Digital 社长山内一典表示，他考察了多个城市，发现福冈是最适合工作与生活的地方。Polyphony Digital 的 50 名员工将会转移到福冈新总部。



## 《FF Versus XIII》采用互动式过场动画



野村哲也透露《最终幻想Versus XIII》新细节，画面目指照片级

Square Enix 曾经公布了《最终幻想 XIII-2》的一段即时演算的过场动画，玩家可以在过场动画中操纵人物移动。这种“将控制权交给玩家”的剧情演出概念，今后可能会普遍应用于 SE 的其他游戏。最近野村哲也透露，在《最终幻想 Versus XIII》的所有过场动画中，玩家都可以控制角色行动，包括高质量的 CG 过场动画。野村哲也表示，让玩家永远没有“中断操作”的感觉非常重要。

其实在 PS 时代，Square 已经在《最终幻想 VIII》等游戏中尝试即时演算与 CG 动画结合的方式，让玩家在剧情播片的同时还能控制角色。但是因为当时 CG 动画与即时演算画面的素质相差太远，因此产生强烈的不和谐感。而如今借助 PS3 的强大性能，终于可以做到即时演算与预渲染画面的完美融合。野村哲也表示，本作中可以操作的过场动画将会有与 CG 动画相同的质量，通过特殊的渲染处理，CG 动画的高质量建模与即时演算的低质量建模差别不会太明显，主要的差异仅仅是头发。本作的事件场面将采用全新系统，野村哲也表示这将会是业界从未应用过的全新处理方法，实际上本作在人物演出与叙事方式方面会有点像欧美的 FPS 游戏。

此外野村哲也还透露了一些有趣的细节，比如本作的对话节奏也跟过去的《最终幻想》有很大的不同。游戏主角诺蒂斯有一部智能手机，可以用来拍照，或许会在本作的游戏系统中发挥一些作用。

## 《COD MW3》网站摆乌龙，《BF3》受益




《MW3》美国广告费已超2400万美元，营销大战白热化

狂热游戏粉丝比官方更早抢注游戏域名的情况时有发生，通常对于这些由粉丝建设的非营利性同人网站，官方就算不支持，至少也不会太抵触。但是最近有一个同人站却惹怒了 Activision。

ModernWarfare3.com 是由玩家于 2009 年 3 月注册的域名，自称是“面向《Modern Warfare》系列的 100% 非官方同人网站”，不过在其论坛中经常有激烈抨击《MW》的帖子。而最近一段时间，当人们访问该网站时，居然被自动转到 EA《战地 3》的官方网站。一些不明就里的网友还以为 Activision 自摆乌龙，为其最大的竞争对手做宣传。这当然让 Activision 愤怒不已，于是他们向美国仲裁法庭提交诉讼，以该站此前发布的内容侵权为由要求将其接管。不过只要站长能证明网站的非商业性，以及并未有意伤害相关品牌声誉，就可以继续持有该域名。Activision 提出的证据是网站中出现了 GameStop 和 BestBuy 等零售商的广告，所以产生了商业利益，而将网站跳转到竞争对手的官网，则是属于恶意行为。

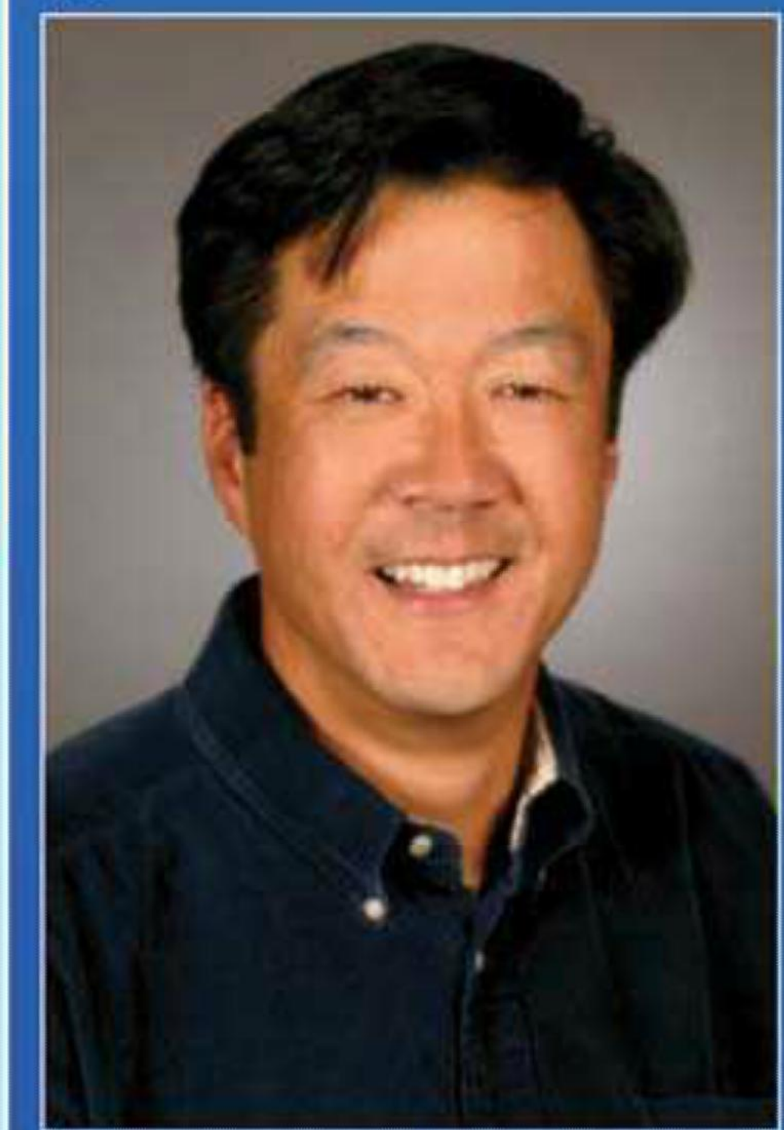
另外，作为诉讼的补充文件，Activision 在资料中透露，他们已经为《COD MW3》的美国地区广告营销投入了 2400 万美元。此前 EA 方面曾预测该作的总宣传预算将超过 1 亿美元。

新闻资讯 游戏情报站

# INFO 新闻短波

## GameStop 转战数字发行

2009 年，在微软互动娱乐部持续的高层大地震中，副总裁 Shane Kim 宣布“退休”。近日全球最大游戏零售商 GameStop 宣布 Shane Kim 已成为其董事会成员，今后将参与 GameStop 数字发行事业的发展。去年 GameStop 曾表示“零售无法长久生存”，之后开始进军数字发行行业，推出了网络下载平台 Impulse，还推出了 Facebook 的网络商店。



## 《FFXI》移植 PSV？

据 Square Enix 网络游戏制作人田中宏道透露，目前他们正在考虑是否将《最终幻想 XI》移植到 PSV，暂时还没有确定的讨论结果。照他所说，将该作移植到 PSV 比移植到 PS3 更容易。

## 《怪物猎人》登陆 PSV/3DS？

最近在接受中东媒体 MEGamers 采访时，Capcom 欧洲首席运营官 David Reeves 表示，《怪物猎人》可能会同时登陆 PSV 和 3DS。Capcom 在 PSV 首发当天会有对应的作品推出，具体是哪款游戏并未透露。目前 Capcom 同时开发的 PSV 游戏有 4 款。

## Respawn 拉拢影坛名将

上期本刊报道了《COD》缔造者们开办的 Respawn Entertainment 开放了官方网站，并预告了某神秘新作。近日 Respawn 宣布已经签约好莱坞美术家 Matt Codd 参与其新作开发，担任艺术总监。Codd 曾参与了《拯救大兵瑞恩》、《12 猴子》、《黑超特警》等著名影片。

**我们知道，只要这些谣言一天不除，3DS 就没办法真正流行。**



任天堂社长岩田聪表示，目前 3DS 面临的最大问题其实是社会上对于“裸眼 3D 损害视力”的传闻，任天堂正在尽一切所能让大家对 3DS 有正确的认识。

业界声音

# 索尼研发虚拟现实型游戏



SCE多家工作室参与3D头戴式眼镜游戏项目

最近在接受英国《Develop》杂志采访时，SCE 欧洲工作室经理 Mick Hocking 表示，他们正在研究 3D 头戴式显示器在虚拟现实型游戏中的应用。在今年初的消费电子展期间，索尼曾公布了一款能显示高质量 3D 画面的头戴式显示器，但是这款显示器并没有头部动作侦测功能。索尼正在研究的是可以侦测佩戴者头部动作的头戴式 3D 显示器，也就是说，玩家只要转动头部就可以任意观察游戏场景，就像在现实世界中一样。已经有几款 SCE 的游戏正在进行这方面的研究，SCE 旗下的多家重要工作室都在参与研究，包括《机车风暴》开发商 Evolution 工作室，还有利物浦工作室、伦敦工作室等。索尼的 3D 头戴式显示器采用了两个 720p 的 OLED 显示器，分别对应左右眼，而且采用了 5.1 环绕立体声耳机。

# EA巨资收购《钻石迷情》开发商




钻石、植物与僵尸，总价值可能将达到13.5亿美元！

早在今年 6 月，就有传闻说 EA 即将收购超人气休闲游戏《钻石迷情》（Bejeweled）开发商 PopCap Games，当时传闻的收购金额是 10 亿美元。7 月 12 日，这起备受关注的收购案终于敲定。EA 宣布以 6.5 亿美元现金收购 PopCap，并购将于 8 月底完成。此外 EA 还将为 PopCap 的主要持股人提供 1 亿美元的股份，以及为员工提供 5000 万美元的奖励。此外，为了鼓舞士气，根据协议规定，如果 PopCap 能在 2013 年底之前创造 3.43 亿美元以上的收入，EA 将额外支付 5.5 亿美元。如果 PopCap 在此期间的收入为 2 亿美元，EA 的支付金额将降低为 2.75 亿美元，如果收入只有 1.1 亿美元，EA 的支付额为 1 亿美元。也就是说，在 PopCap 经营成绩理想的情况下，EA 的总支付额将高达 13.5 亿美元！

EA 首席执行官 John Riccitiello 说：“EA 与 PopCap 是天生一对，PopCap 才华横溢，又有强大的品牌，加上 EA 的发展势头，将助力我们实现 10 亿美元的数字业务目标。”PopCap 总部位于华盛顿，其“《钻石迷情》系列”自从 2000 年发售以来销量已经超过 5000 万，该公司推出的《祖玛》、《植物大战僵尸》等休闲游戏都风靡全球。

# 育碧借助网络打压二手市场

7 月 15 日，育碧宣布加盟索尼、EA、THQ 等大厂的行列，推出防止二手游戏流通的网络认证计划“Uplay Passport”，面向育碧出品的“核心向”游戏。首款采用该计划的是《横冲直撞 旧金山》，玩家从零售商那里买到该作的全新版本时，会附带一个“Uplay Passport”，这是一次性的密码，在网上输入之后，就可以使用网络模式以及获得一些“独家”额外内容。由于密码只能一次性使用，今后玩家如将游戏转卖到二手市场，购买二手版本或者租游戏玩的玩家将无法进行网络游戏，也不会得到额外内容。如果玩家想要获得这些内容，只能额外支付 10 美元购买对应的 Uplay Passport。这相当于是育碧利用网络服务参与到二手和租赁市场的利益链，以免二手游戏太流行造成一手消费者减少。

Uplay passport

# 日本SCE启动世界游戏计划

进入高清时代后，SCE 的日本开发团队碌碌无为，而欧美的团队却空前活跃，优质大作不断涌现。为了让日本玩家感受这些第一方独占大作的魅力，SCEJ 方面将会展开“世界游戏计划”宣传活动。为此 SCEJ 方面打造了虚拟形象代言人“Mr. Murata”，在“世界游戏计划”（WGP）新开张的网站中，放出了 Mr. Murata 畅游 E3 展的影像，为日本玩家展示欧美游戏的风采。

接下来在 7 月下旬，索尼会在秋叶原举办 WGP Fes Vol.1 宣传活动，届时将提供《杀出重围 人类革命》、《无名英雄 2》、《抵抗 3》等游戏的试玩版。

WORLD GAME PROJECT World Game Fans Unite!



## 《太空侵略者》也将拍电影？

游戏改编电影的热潮方兴未艾，最近又有一款令人意外的游戏宣告电影化。据好莱坞方面报道，Taito 的经典街机游戏《太空侵略者》也将改编成电影。

33 年前诞生的《太空侵略者》是日本历史上第一款获得巨大商业成功的游戏，当时因为玩该作的人太多，曾造成全日本范围的 100 日元硬币短缺。游戏被引入美国之后也造成轰动。据报道，制片人 Lorenzo di Bonaventura 和 Gigi Pritzker 已获得《太空侵略者》电影版权，前者曾参与了电影版《毁灭战士》的制作。目前电影版《太空侵略者》仍处于非常初期的阶段，制片方正在寻找剧本作者。



## 索尼巨资支持独立游戏

自从 17 年前推出 PS 以来，索尼一直不遗余力的培养与支持独立游戏开发团队，因而诞生了诸如《啪啦啪啦啪》、《花》、《流》等脍炙人口的作品。今后索尼将继续强化对独立游戏的支持。索尼于 7 月 13 日公布了斥资 2000 万美元的三年计划，为独立开发者提供资助。这是索尼“Pub Fund”基金计划的一部分，为独立游戏开发者提供设计与营销支持，而创作者可以自己制定价格，并保留知识产权。

## Monolith迁往京都

“《异度》系列”开发商 Monolith Software 最近宣布在京都成立了一个新工作室，希望借此与位于京都的任天堂更紧密地合作开发游戏，该公司最新作为 Wii U 游戏。作为 Monolith 的第一款高清游戏，本作的目标是向世界证明日本的技术不比美国差，将会以 Bethesda Softwork 的《辐射 3》为质量目标。目前 Monolith 正在为本项目招兵买马。



## PS3新机型将强制使用HDMI线



据相关标准协议，PS3蓝光播放功能将淘汰色差线

最近有一份来自美国游戏零售商 GameStop 的内部备忘录，其中指出索尼将会推出代号为“K.”的 PS3 新机型。这并非增加硬盘容量的升级机型，而是会减少重要功能——该机型要求所有用户必须使用 HDMI 线连接 PS3 与电视。备忘录中说：“色差线将无法传输高清图像。”据称今后所有 PS3 新机型都将强制要求 HDMI 线，GameStop 经营层还要求店员大力推广 HDMI，因为这样能够促进周边产品的销量增长。

此消息被透露后不久，索尼发表了官方声明，表示最新的 CECH-3000 系列机型确实需要 HDMI 线才能观看 BD 电影，但是玩游戏仍然可以使用色差线。实际上，播放 BD 电影强制使用 HDMI 的决定是遵循 AACS 数字版权管理标准机构的规定，根据相关规定，到 2014 年之前，所有蓝光播放器都必须淘汰色差线接口，使用支持“高带宽数字内容保护（HDCP）”协议的 HDMI 或 DVI 线。

## Level-5打造3DS《少女RPG》





女性团队开发的酒店陪侍主题RPG全面翻新

Level-5 近日宣布，之前公开的 3DS 角色扮演游戏《酒店小姐 3DS》将更名为《少女 RPG 灰姑娘生活》，内容已经全面革新。本作的开发团队主要由女性组成，目标是开发出一款真正吸引女性的新形态 RPG，将会加入女性喜闻乐见的细节与亲切设计。

在游戏中，玩家扮演的是“新淑女”，平常的工作是接待各种政商界名流，以治愈他们的心灵为己任。前来消费的客人中，不少都是来自众多知名动漫作品的角色。通过陪侍名流赚到钱后，就可以在游戏舞台“新银座”的花花世界里消费。这简直是一座为女性们建造的梦幻之城，到处都是美容护肤院、服装店、咖啡馆等设施，还可以到家具店购买豪华或可爱的家具装点自己的房间。玩家可以将自己扮演的灰姑娘打扮得花枝招展，就像现实中一样，每个细节都可以化妆，有 1000 多种物品可以使用，从礼服、妆容到发型、香水，你能想到的女性物品都应有尽有。

## INFO 新闻短波

### 《洛克人 DASH3》取消

Capcom 日前宣布 3DS 的《洛克人 DASH3》已经取消开发。Capcom 表示，该作取消与《洛克人》之父稻船敬二的离去无关，是因为作品本身没有达到 Capcom 的质量审核标准。



### 《鬼泣》还有新作未公布?

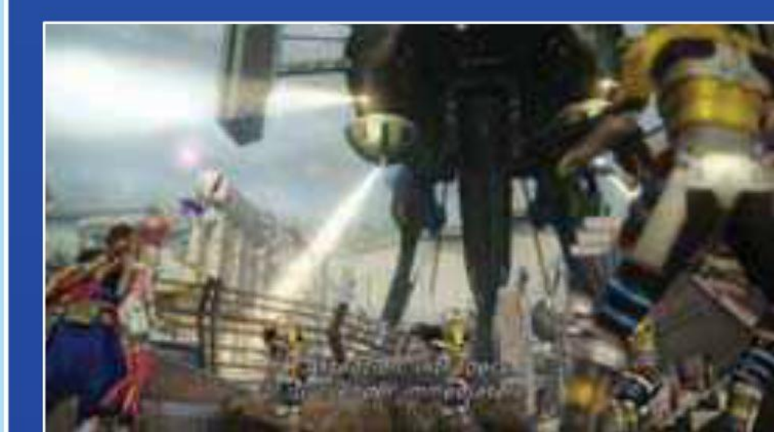
最近 Capcom 开展了庆祝《鬼泣》诞生十周年的同人绘画大赛，与此同时宣布在本次活动中获奖的同人图将会被使用到尚未公布的某款新作中，不过 Capcom 并未指明该作是否《鬼泣》新作。

### 《未知海域 3》公测创纪录

《未知海域 3》的多人模式公测于 7 月 15 日结束，根据索尼提供的数据，该作已成为 PS3 有史以来规模最大的公测，总共有 153 万玩家参与，总游戏时间相当于 362 年，总计 2200 万局比赛。

### 《FFXII-2》美版发售日

Square Enix 日前确认美版《最终幻想 XIII-2》将于 2012 年 1 月发售。此前 SE 已经确认本作将推出中文版，而按照前作的先例，中文版或许会与美版同期发售。



### 3DS 版《刺客信条》取消

育碧近日宣布，原计划在 3DS 上推出的《刺客信条 失落的遗产》（Assassin's Creed: Lost Legacy）已经终止开发，该作的故事将会转到 PS3/X360 版的《刺客信条 启示录》。

**它将会是让你渴望参与的奇特实验，是专为PSV度身定制的核心向游戏。**



Irrational Games 制作人 Ken Levine 表示，PSV 版的《生化奇兵》将会是非常独特的原创新作，并非一代移植版，更不是休闲游戏。这是 Irrational 的一次创意实验，就像当年的一代，以及获得今年 E3 最高荣誉的《生化奇兵 无限》一样。

业界声音

## 新闻短波 INFO

### Wii U 版《忍龙 III》触摸系统

今年的 E3 展上，Koei Tecmo 宣布已经在开发 Wii U 的《忍者龙剑传 III 刀锋》(Ninja Gaiden 3: Razor's Edge)。近日 Team Ninja 的早矢氏洋介透露，本作在利用 Wii U 手柄触摸屏功能方面，将会参考 NDS 版《忍者龙剑传 龙剑》的系统。



### Wii 最畅销第三方游戏

在 Wii 的后期，大部分第三方游戏销量惨淡，但是也有例外——育碧的《跳舞吧》就跟任天堂的第一方大作一样热卖。据育碧公布的数据，该系列总计 3 作累计销量已经超过 1400 万套！育碧表示《跳舞吧》已成为 Wii 最畅销的第三方游戏。

### Rockstar Films 登场

早在 2004 年，就曾出现了 Rockstar Films 的商标，当时 Rockstar 希望通过设立这样的分公司制作真人实拍或者动画电视节目，不过之后在此领域并无大动作。最近 Rockstar Films 重出江湖，据称 Rockstar 准备为其游戏拍摄电影，《荒野大救赎》与《GTA》都是可能性很高的电影改编对象。

**我将恢复公司的集体旅行，并提高员工待遇。**



当日本《FAMI 通》杂志问到“如果你当 Square Enix 社长会怎么做”时，制作人田中弘道做出了以上回答。这是否从另一个角度暗示现在的 SE 员工待遇比以前差了呢？

业界声音

## 《007 黄金眼》高清化

去年 Activision 在 Wii 上推出了 1997 年 N64 名作《007 黄金眼》的重制版，可惜由于 Wii 的 FPS 玩家不多，游戏销量并不理想。近日有可靠消息称，本作将高清化移植 PS3/X360，游戏名为《007 黄金眼 重装上阵》(GoldenEye 007 Reloaded)。本作将会在圣地亚哥漫画展期间正式公布，应该是 Wii 版的高清化移植，内容不会太大的变动。



## 《偶像大师2》秋季登陆PS3



NBGI继续转战PS3，偶像育成名作强化移植PS3

面对在日本奄奄一息的 X360，曾在初期阶段全力支持 X360 的 NBGI 如今已将重心完全放在 PS3 身上，原本 X360 独占的大部分游戏都推出了 PS3 版。现在可能是因为独占期满，NBGI 在 X360 上的又一个标志性作品将登陆 PS3。

NBGI 宣布 PS3 版《偶像大师 2》将于 10 月 27 日发售，定价 7980 日元。同时还将推出一个 19800 日元的“偶像大师特别套装”，其中收录了《偶像大师》动画版第一卷的 BD 影碟，还有一个可以收纳全部动画版影碟的包装盒，以及音乐 CD 与一款特别的拍照小游戏。

PS3 版《偶像大师 2》将发挥 NBGI 移植作品内容充实的优良传统，在平衡性经过调整的同时，包含了 X360 的三个 DLC。此外还收录了动画版主题曲《Ready！！》。为了照顾新手，NBGI 还准备了多种难度等级供玩家选择。

**PSV 绝对是神奇的平台，但它可能会很艰难，因为它可能来得太晚了。**



《孤岛危机》开发商 Crytek 的首席执行官 Cevat Yerli 认为，PSV 要跟新一代手机、平板电脑以及 3DS 对抗，处境将非常不利。

业界声音

## 前索尼员工状告3DS侵权

Tomita Technologies 创始人富田诚次郎最近在美国起诉任天堂 3DS 侵犯了他的知识产权。这位曾在索尼工作 30 年的工程师于 2002 年退职后成立了自己的公司，后来他在美国取得了编号为“7,417,664”的裸眼 3D 技术专利权。富田诚次郎认为任天堂的侵权行为是“故意而有意图的”。

## 次世代Xbox画面媲美《阿凡达》?

最近美国《Xbox 官方杂志》采访了 AMD 的主管 Neal Robinson，他在访谈中表示，下一代 Xbox 即时演算的画面将会与电影《阿凡达》看齐。不过 Robinson 表示他无法透露 AMD 是否正在与微软合作开发下一代 Xbox。

Robinson 还表示，次世代 Xbox 在人工智能方面将会大幅提升，还会全面提高物理效果。Robinson 举了个例子：在《GTA》或者《黑道圣徒》新作中，路人们对于实时发生的事件将会有极其真实的反应。在这则报道发布后，AMD 发言人表示 Robinson“只是对未来的家用机游戏进行总体的展望”，与次世代 Xbox 的性能规格无关。



AMD高层称Xbox后继机种将强化画面、AI与物理效果

## 3DS首款《最终幻想》今冬上市






音乐游戏《节奏剧场 最终幻想》收录逾50首系列经典名曲

最近一段时间有不少 3DS 游戏陆续被取消，不过也有让 3DS 玩家欣慰的消息。Square Enix 日前宣布将于冬季推出 3DS 的《节奏剧场 最终幻想》(Theatrythm: Final Fantasy)。

《节奏剧场》将会被划分为多个章节，每个章节代表“《FF》系列”的一个正统作品。而每个章节又被划分为三个舞台：野外、战斗与事件。对应每一个舞台的音乐都是从 13 款游戏中精选出来的，总共有超过 50 首曲子，比如《最终幻想 V》的“大桥的死斗”、《最终幻想 VII》的“片翼的天使”、《最终幻想 X》的“于扎纳尔港多”等。在游戏中，历代主角们将会以 Q 版的形象登场，组成 4 人队伍挑战节奏游戏，并且有角色成长要素。在节奏游戏中的精准按键会获得“节奏点数”。本作将采用环绕立体声，原本是计划作为 NDS 游戏，由于卡带容量限制而决定转到 3DS。这样一来音质也提高了许多。




九兵卫视点

# 3DS第三方之痛

**任天堂的新世代掌机3DS从起航至今不知不觉已经快半年的时间，在这段时间里，玩家对于3DS这个新生事物的新鲜感与好奇渐渐褪去，FANS最关心的问题也从“买了什么样的主机”变为了“买了什么样的游戏”。打一个形象的比喻：碗筷都放好了，开胃菜也吃了，饥肠辘辘的食客们接下来就等着大厨上主菜了……**

## 成功的秘诀可否复制？

3DS的父辈NDS，一部曾经创造巨大市场价值的神奇掌机，为其留下了一笔无法衡量的宝贵财富。这是3DS在风云变幻的商场中破壳而出的资本，但隐形的光环有时却总会带来额外的期许与压力，两者之间存在着微妙的平衡点。作为化想象为力量的造梦者，任天堂无疑正是把握这一平衡的关键。成功的秘诀到底是否能够复制？获得这个问题的答案之前，曾经尝到甜头的人或许都会出于本能先去尝试一番。事实证明老任的确这么做了，并且非常果断，直接复刻功成名就的《塞尔达64》《星际火狐64》等现成作品无疑是最省力又讨好的方案，这和NDS初期的第一方软件阵容几乎同出一辙。就玩家的反响来看，这么做果然不是什么坏主意。同样想复制成功秘诀，第三方厂商就显得有点不得要领了。他们没有任天堂那些几十年长青的游戏品牌老本，他们也没有充足的研发资金和灵光闪现的创意，不过或许这些问题中最要命的是，他们没有耐心……

## 别人的痛，也是你的痛

别人的痛，也是你的痛。Capcom毫无征兆地宣布中止3DS版《洛克人DASH3》，或许并不是什么偶然，海内外游戏厂商曾经允诺老任的众多3DS游戏如今都陆续成为了泡影，这是在其他主机的发售历史上不多见的。第三方不给力，老任第一方顶上，看似合理的商业策略，其实也会一味地拉大任天堂与第三方厂商的沟壑，充其量只是指标而忘本的缓兵之计。

> “碗筷都放好了，开胃菜也吃了，饥肠辘辘的食客们接下来就等着大厨上主菜了……”

放下身段怒力与每个制作小组增进沟通，鼓励原创的同时严把作品的质量关，多一些让人眼前一亮的创意之作，少一些粗制滥造的无诚意之作，这样才能从根本上“止痛”。

## 解铃还须系铃人

如果将第三方之痛全部咎罪于老任，倒也确实显得有些强辞，第三方厂商自身的“态度”同样也是不可忽视的病根。以目前的3DS第三方阵容来看，题材过于局限、缺乏挑战与革新等问题显露无疑。中小游戏厂商由于缺乏足够的宣传，即使能做出与众不同的作品也依然得不到玩家的关注，它们需要一个更有效率的营销模式。影响一个产品成败的因素或许有很多，用三言两语无法说清，但有产品本身是否用心，每个消费者的心里却都有一本明白账。



奈落视点

# 出师未捷，英雄不再？

《暗影诅咒》是三上真司联手须田刚一西征欧美市场的前锋。EA倾力相助，对二人的才华给予了厚望，不少玩家也对这款“朋克版《生化危机4》”翘首以待。然而事与愿违，国外几家调查机构的销量统计虽有不一，但是都显示本作的双版本出货量只有区区几万套。可以说是完全大暴死。

近年来日本厂商的开发实力渐渐落后于欧美，暴露出公司管理体制和开发模式上的缺陷，不少名制作人都选择了独立之路。他们个性凌厉，受不了传统日本企业的氛围，再加上在业界有了些名望和人脉，摆脱牢笼自立门户似乎是必然之路。依赖欧美大发行商或者直接制作面向欧美的游戏，是他们中大多数选择的起手一步棋。然而摆脱了牢笼的天才们真的一帆风顺么？

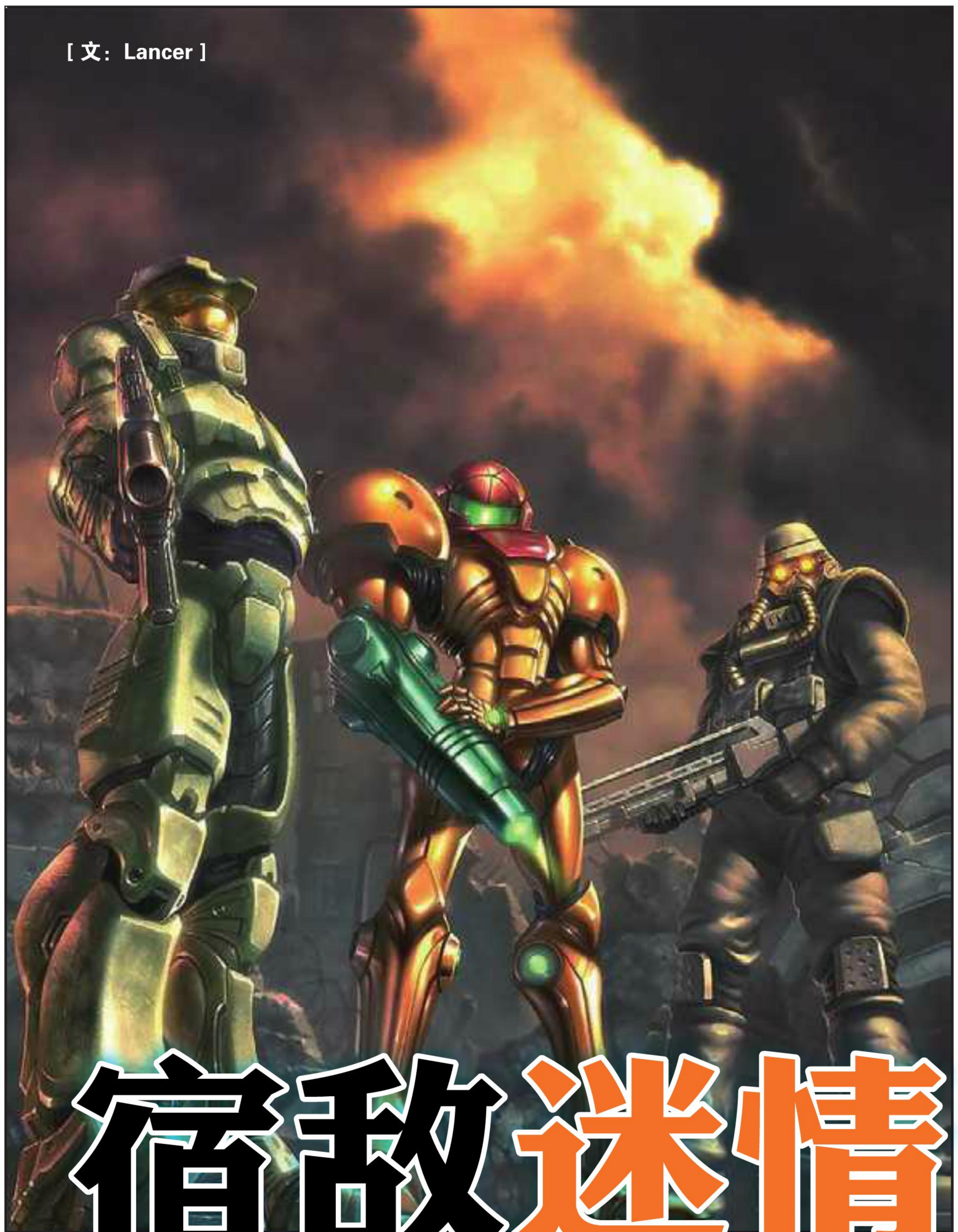
三上真司和须田刚一在“NGC独占五连发”时代就已经是亲密战友了，当时须田刚一的《杀手7》给核心玩家中留下了深刻印象，欧美媒体和玩家对本作和须田刚一好评如潮，“Suda51”（须田刚一名字谐音）更是在欧美玩家中名声鹊起。后来美版的《英雄不再》两作更是圈起了一批的核心拥趸。三上真司在欧美的名气更不必说，那么二人首战欧美的《暗影诅咒》本来是相当有市场号召力的，而如今落得暴死，到底是哪里出了问题呢？

本作的素质其实还是可以的，暴死多少有些时运不济。如果非要说问题的话，首先游戏本身的最大软肋是画面和细节，一款游戏再完美，画面不行也难以勾起玩家的兴趣，在欧美主流市场这就是真理。本作的画面其实是有自己的风格的：喧嚣、朋克、古灵精怪都是须田刚一的核心风格，但是捉襟见肘的技术力和重复度太高的场景却让习惯了《未知海域》、《战争机器》、《战神》等等超级大作的玩家们难以动心。其次，游戏号称“朋克版《生化危机4》”，实际上确实与《生化4》有几分神似，但是节奏却大有不同。光暗射击、有判定的翻滚、即时切换武器等等系统让本作的节奏比《生化4》快上太多，而敌人的配置和战术却让人觉得太纠缠。整个游戏给人一种制作人自己尽情发挥、尽情享受、自己哄自己玩的感觉，没有紧贴欧美玩家的需求，这可能是本作在欧美失败的根本原因。除了这些，笔者认为包装和定位上的失误也是本作失败的重要原因。《暗影诅咒》是一款地地道道的日式动作游戏，打枪不过是一种刻意为之的表现形式。而在欧美的宣传战略中，本作明显是想借打枪游戏的顺风车吸引玩家眼球，只可惜欧美玩家的打枪游戏早已经玩不过来了，谁还会在意一款风格诡异、画面不济、还偏动作TPS呢？一款本来还不错的游戏就这么被无视了。

> “整个游戏给人一种制作人自己尽情发挥、尽情享受、自己哄自己玩的感觉，没有紧贴欧美玩家的需求，这可能是本作在欧美失败的根本原因。”

话分两头说，毕竟本作的日版还没有上市，还没有发生的事情就还有希望，也许原本在欧美不讨好的设定正对了日本人的胃口，让本作大卖也未可知。不过如果真是如此的话，就说明了一个讽刺的事实：日本的天才们没有逃出什么牢笼，也许只是在走另一种“曲线救国”之路而已。

[ 文：Lancer ]



# 宿敌迷情

惊闻微软注册了Microsoft-Sony.com和Sony-Microsoft.com的域名，笔者在将信将疑的同时，迅速在脑子里构想着XboxStation和PlayBox的摸样。好在想像力突破天际的中国山寨厂们早已帮索尼与微软规划了和谐的未来之路，把X圆球与○□△ × 摆一块并不是那么难以想像。正如长胡子的麦当劳叔叔和穿小丑装的肯德基爷爷，可以在我们小县城的“麦肯基”餐厅里谈笑风生，盖茨大叔和斯金格爷爷把酒言欢也不无可能。还是那句老话，世界上没有永远的朋友，也不会有永远的敌人。化敌为友的时刻，也许就在共同的敌人出现之时。现在这个敌人已经出现在索尼与微软面前——那就是苹果。

## [软硬帝国]

关于神秘的Microsoft-Sony.com和Sony-Microsoft.com，有人说这代表微软与索尼可能要合并，也有人说索尼可能要用微软的操作系统做智能手机，还有理性者认为这只不过是微软的市场调查行动，看是索尼的粉丝多还是微软的粉丝多。更有淡定者认为这只是微软防止域名抢注的行为，没有任何其他意义。大概不会有人真以为索尼与微软要合作出新一代主机。但至少有一点可以确定：索尼与微软已经就下一代主机的时间问题进行接洽。据Kotaku网站报道，索尼与微软的内部人士确认“索尼与微软双方已互相致电，表示要推迟下一代主机计划，把本代主机的坑先填满再说”。还有第三方的消息说，他们听说的时间目标也是2014年，假如微软在2013年推出新型Xbox，也只可能是内置Kinect的X360新型号。下一代Xbox的方向可能都还没确定，是继续在初期阶段亏本卖主机，还是从第一天起就实现主机盈利？微软对此至今无法定夺。而索尼可能连PS4该用什么处理器都没定夺好。

笔者也相信，除非索尼与微软合并，否则将Xbox与PlayStation融合绝无可能。而两个企业帝国合并的可能性虽然微乎其微，却也不是毫无理由。苹果之所以成功，而且成功得一塌糊涂，因为他是地球上惟一能把硬件与软件都做到极致的厂商。而微软的硬件实力并没有因为X360的成功而有本质性的改变，索尼的软件与网络实力也没有因为喊了20年的数字化转型口号而追上西方列强。将微软的软件实力与索尼的硬件实力联合，也许是将苹果踹下神坛的最佳对策。

微软娱乐设备部经历了一年多的狂风骤雨，目前核心高层几乎全部离去，新管理层并无大作为。全球笔记本销量大跌，Windows Phone的市场占有率岌岌可危，微软进军消费电子行业的计划遭苹果绝杀。慈善家比尔·盖茨大发雷霆地责令子女不得使用任何苹果产品。而无论微软把他的系统软件做得多完美，把应用开发环境做得多友好，当消费者们看到Zune的大螺丝，看到缺乏新意的Windows Phone，还是会摇摇头走开。光靠系统软件授权推不倒苹果，谷歌的Android市场占有率在提高，但引领市场潮流的总是苹果。如今的消费者需要的是一体化的用户体验，而硬件商与软件商之间始终隔着一道墙，永远无法实现一体化。自从消费电子行业进入数字时代，现象级的潮流产品总是由同一家厂商统一进行软硬件设计。使用Windows CE的DC不幸成为史上最短命的主机之一，Windows Mobile的PPC和智能手机从来没有成功过，做得最好的谷歌Android也缺乏能令人趋之若鹜的旗舰机型。IT巨头们总是以PC时代的思维经营消费电子产品，视授权模式为四海皆准的真理。而事实证明在消费电子行业里，硬件思维依旧比软件思维重要，大多数iPhone购买者看中的是它优雅的造型与美丽的屏幕，而微软总是习惯性地用他的Windows思维，认为硬件只是外壳，软件才是核心，于是微软的硬件产品永远包裹在令人提不起兴趣的简陋外壳之中。

索尼也曾误入歧途，好好一个设计实力强大的硬件商，非要削尖脑袋把自己变成软件至上的内容供应商。索尼曾是八九十年代的苹果，当他兴高采烈地喊出软件化转型的口号时，他的股价超过1万日元。现在他的产品构成没软下来，股价倒是先软到了2000日元。索尼的软件派激进势力与硬件派保守势力每天都在斗争，现在继承斯金格衣钵的软件派代表平井一夫可能已再次占据上风，有人担心索尼会继续执迷不悟地走上软件歧途，继续十几年来的噩梦。但最近索尼的连番硬件攻势让大家看到了一点昔日电器之王的风采。不落各种“pad”俗套的S1平板电脑、让核心玩家们怦然心动的PSV、端庄优雅的Vaio Z……索尼的硬件设计实力似乎正在复原。

索尼多次强调未来的发展主轴将围绕网络，几个月前一群愤世嫉俗的黑客小毛孩们就把网络的索尼打得无招架之力。面对固若金汤的Xbox LIVE，索尼恐怕不得不感叹自己在网络世界中的稚嫩。从十几年前索尼启动软件化转型开始，就在不断延续扬短避长的自残行为。现在索尼已经回不了头，部署十几年的网络与软件事业不容放弃。在这条不归路上，也许只有找一个真正的软件霸王相伴，才能走出迷途。如果索尼的硬件工程师、工业设计师与微软的软件工程师、网络工程师变成一个亲密无间的团队，也许可以做出与iPhone/iPad抗衡的划时代产品。这不是简简单单地把Windows Phone塞到索爱的手机里，而是围绕特定硬件设计系统软件。根据iPhone的经验，围绕硬件开发系统，比围绕系统开发硬件更重要。

## [博弈]

我们可以想像微软与索尼亲密无间地合作开发手机，却无法想像家用机市场上的两个死敌突然跳到同一个战壕里成为战友。“是否存在互补价值”是两家公司是否有合并价值的关键指标，索尼与微软的很多方面都很互补，唯独游戏非但不能互补，还存在你死我活的关系。如果微软与索尼合并，Xbox和PlayStation必须得放弃一个，推出两部功能一模一样的游戏机毫无必要，正如苹果不会推出两部功能相同、品牌不同的手机自相残杀。但索尼不会放弃PS，微软也不会放弃Xbox，就算索尼或微软答应，5000多万的索饭不答应，5000多万的软饭也不答应。当年微软试图收购任天堂，一切条件均已谈妥，惟有“放弃NGC”这一点遭到山内溥严词拒绝，游戏史上的最大并购案因此难产。如果微软与索尼进行并购谈判，可能也会因同样的理由不欢而散。

如果不谈合并，索尼与微软还可以谈合作。在强敌环视的当前局势下，两大巨头很有必要达



成某些方面的约定或联盟。5年前PS3与X360在争夺高清主机市场份额的同时，也很有默契地共同对抗Wii标清体感的逆袭。现在由苹果、Zynga等掀起的休闲游戏热潮，也在威胁着索尼与微软主导的传统游戏市场。为阻止大量低价与免费游戏从根本上破坏游戏产品的价值体系，应不懈对抗农场、僵尸、怒鸟之流继续谋杀玩家的时间，让玩家将宝贵的时间花在60美元的高质量游戏上，而不是只花1美元玩数百个小时。微软不用担心核心玩家们因为忙着当农夫而忘了士官长，但要推广他的Kinect，让X360销量最终突破1亿，微软终究要面对这些只需要简单乐趣的玩家。X360与PS3累计销量都已超过5000万，下一个5000万将以这些休闲玩家为主。在开拓休闲市场方面，索尼与微软需要有共同的方向与目标，更重要的是需要对未来的主机发展方向达成某种共识。

这是笔者已经在无数篇评论稿中阐述的事实：十几年的技术竞赛已经将游戏产业从暴利行业变成高风险行业，软硬件成本的飙升正在将业界推向悬崖边缘。据统计每年发行的游戏中能实现理想利润的游戏不到20%，超过80%的游戏处于无利可图或亏损状态。不到20%的游戏吸走了业界的绝大部分利润。无法让自己的游戏挤入这20%行列的厂商，只有等待倒闭或被廉价收购的命运。高清时代将小发行商与大部分中低实力的开发商消灭殆尽(休闲游戏开发商除外)，如果下一代主机继续搞技术竞赛，可能会将中型发行商也消灭殆尽，能存活下来的只有两三家超级发行商与屈指可数的几家超级开发商。至今仍在高清市场的门槛边徘徊的日本游戏业可能迎来灭顶之灾。优胜劣汰本是正常的经济规律，但硬件商的错误方向抉择可能会导致劣汰而优未必胜。如果下一代主机继续采用同时期尖端的处理器技术，售价几乎肯定会高于首发时的PS3和X360，能接受家用机价格的消费者会越来越少。游戏人口减少，市场规模萎缩，而游戏开发成本却继续数倍提升，软件商将不得不叛逃到外部关联行业，比如为社交网络和智能手机开发休闲游戏。传统游戏业将成为更狭小的圈子里少数几款游戏的寂寞独舞。

索尼与微软之间长期处于博弈状态，只要任何一方决定提前走上技术进化之路，另一方也不得不跟进。高清主机初期阶段造成的巨大伤害使微软与索尼都不敢贸然进入次世代。但今年E3展任天堂Wii U的公布搅乱了索尼与微软之间微妙的默契，带来了一股次世代的冲动。为避免技术竞赛提前开始，打乱十年周期的战略规划，索尼与微软之间不得不打破沉默，以暗中商议的方式达成关于推迟次世代进程的某种口头承诺。本代主机的先期投入太大、中间亏损太多，需要用更长的销售周期将利润回拢。PS3亏了5年，现在刚开始盈亏平衡，还因为PSN事件而将继续亏损。如果不将下一代主机尽量往后推，对索尼而言是一个亏损周期刚结束，盈利周期还没开始，就进入下一个亏损周期。梦想家久多良木健走后，现实许多的平井一夫不会再干这种烧钱逐梦的事。

无论下一代主机何时到来，更新换代的问题迟早要面对。只要下一代主机性能与画面精度继续提升，游戏开发成本的提升就无法避免。根据传闻，微软最犹豫的是下一代主机“是否应该在初期阶段实现硬件利润”——这是关系整个业界走向的最关键的问题。如果像任天堂一样在首发阶段即实现硬件利润，意味着微软的新主机不会太注重性能的提升，可能会像NGC进化到Wii一样，以较低的成本将性能小幅提升，以操作创新作为新主机的卖点。而亏本卖主机的传统思路则是对应技术进化的老路。为业界的存亡着想，笔者希望微软选择前者。其难点是要寻找一种比Kinect更创新的操作界面。历史上每一部成功的家用机都带给玩家全新的震撼，GB的便携游戏，PS的CG画面，PS2的高质量3D即时演算……在画面高清化、操作完全体感化的今天，硬件商应如何带给玩家全新震撼？

索尼与微软可能也曾期待任天堂帮他们找到答案，可惜把平板电脑当控制器的Wii U震撼到的只有任天堂自己的股价。屡次扮演追随者的微软与索尼这次要自己寻找新方向。Kinect是微软摆脱古板形象的良好开始，微软终于开始将目光投向外围行业，3D摄像头、多阵列麦克风等都是不曾应用于游戏硬件的特殊技术。当画面进化走向瓶颈，向外围行业寻找特殊技术或许能收到奇效。触感模拟技术、阻力模拟技术、全息成像技术等都很有游戏应用价值。不管使用哪种技术，只要索尼与微软在停止图像技术竞赛方面达成共识，其他技术领域的开拓大可各显神通。控制软硬件成本，以创新技术扩大游戏人口，这是任天堂的理念，虽然任天堂的每次创新不一定总能成功，但这种理念确实是业界健康发展的正确方向。

## [次世代：情感互动？]

最近听闻索尼可能会从明年开始推出内置动作感应功能的PS3，计划年产2000万台。笔者隐隐感觉索尼与微软之间可能已在动作感应技术方面达成共识，游戏业正在从画面进化正式转入体感进化阶段，下一代主机强化的或许是动作感应或3D扫描技术。Kinect的技术还有很大的进化空间，如果将3D摄像头的分辨率从最高640×480进化到高清水准，有望实现精确的玩家表情捕捉，再用更强的主机性能增强人物AI，游戏角色们将“读懂”玩家的表情，我们与游戏的互动将进入情感交流阶段。Wii将游戏互动从手指动作进化为双手动作，Kinect再进化为全身肢体动作，下一步进化为情感互动似乎是水到渠成的进化路线。前年E3展上被视为火星技术的Milo演示，也许恰恰就是下一代主机的预演。



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼





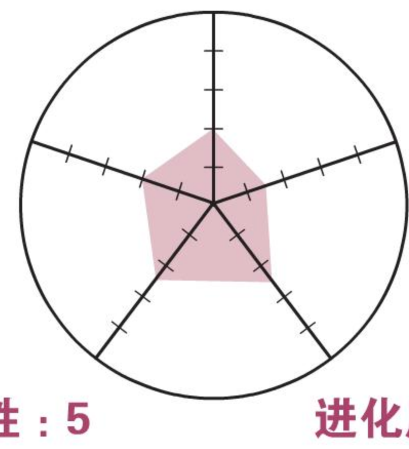
## 地球防卫军



多机种 PS3/X360

■Earth Defense Force: Insect Armageddon
■D3 Publisher
■动作射击
■2011年7月7日
■日版

总分 16






实在不懂游戏的卖点在哪，糟糕的画面，粗略的手感，让人昏睡的流程。游戏中角色翻滚起来十分怪异，看上去几乎有点搞笑，模仿《战争机器》的完美上弹系统反而不伦不类，场景中可破坏的建筑就是为了被破坏而刻意存在。硬要说游戏的优点可能就是还算多的武器种类，其他再无任何亮点。

人物的建模还算不错，但动作僵硬，换弹机制来源于“《战争机器》系列”，但使用起来蹩脚无比；游戏中的场景贴图虽然有些进步，但是也仅仅是维持在“高清 PS2”的水平；虽然支持双人合作，但采用左右分屏，视野非常狭小；另外，游戏中的怪物从杂兵到 BOSS 都毫不掩饰地展现出制作人那另类的、异于常人的扭曲审美观。

本作原本是 PS2 上的“simple 2000 系列”。游戏是日厂模仿欧美 TPS 的典型失败案例，PS 时代的射击手感和 PS2 时代的画面表现让人哭笑不得。游戏中经常会有打两枪远处高楼就莫名倒塌的“大魄力”画面表现，这时仿佛能感看见制作人微笑自豪地在说，“看，我们的游戏里楼会塌！”。

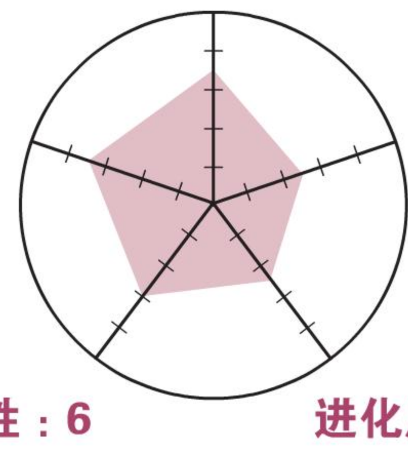
## 哈利波特与死亡圣器 II



多机种 PS3/X360

■Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2
■EA
■动作
■2011年7月12日
■美版

总分 19






游戏保持了前作的射击式玩法，淡化了 Kinect 操作，可以使用的魔法有所增加。敌人的 AI 和前作比有所进步，BOSS 难度也有所上升，不过以动作射击游戏标准来看只能算是勉强及格。作为最后一部作品，游戏缺乏大结局作品应有的丰富内容，简单地说就是收藏度不够。成就 / 奖杯一如既往地无压力。

游戏的系统与前作类似，实际上就是一款第三人称射击游戏，不过战斗的比例比前作有所增加，后期大量经典战斗场面符合电影的主题。不过如果你没有看过电影的剧情，仍然根本无法理解游戏到底在讲什么，剧情段落删节严重，想在电影未上映前，一睹系列最终部尊容的玩家应该会大失所望。

狼来了

玩家需充分利用原著中各种经典的魔法来对付多如牛毛的敌人，接踵而至的战斗让非系列粉丝的玩家很容易产生重复、厌倦感，好在本作的整体流程不长，否则难有耐心去坚持到终盘。此外，为了不过分地剧透电影版的剧情而刻意在游戏中删减了不少内容，这一做法使得流程中的流畅度大打折扣。

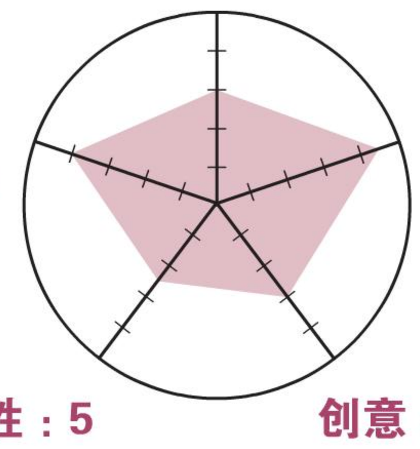
## 解放之剑



多机种 PSP/3DS

■アンチェインブレイズ レクス
■FuRyu
■角色扮演
■2011年7月14日
■日版

总分 19






金馆长

这是一款声优强大、人设出众、内容丰富，却难吸引人玩过十分钟的游戏。游戏整体难度较高，非常容易产生挫败感，核心系统“解放”（即怪物捕获）基本上就是考验人品，捕获过程令人抓狂。如果选择不捕获怪物，那么不但平常战斗的难度会大大提升，只有怪物上阵的“审判战”也会成为玩家的噩梦。

人设和声优阵容极其强大，多位不同风格的名画师、多位知名声优鼎力加盟让游戏增色不少，不过本作的优点仅限于此了。这种第一人称迷宫冒险类游戏本身就让一部分玩家提不起劲头，偏偏本作还有一个令人倍感烦躁的“解放”系统。而本作并非全程语音，作为一款以声优为一大卖点的游戏难免有些不厚道。

堪称华丽的声优阵容和堪称华丽的人设是本作的最大亮点，无论是人设派还是声优派都会第一时间被本作吸引。本作的系统有独到的地方，但是过分特立独行导致系统缺陷比较明显，如果玩家不是非常有耐心的话很可能会被吓跑。总之，本作包装上的华丽无法掩盖内容上的缺陷。

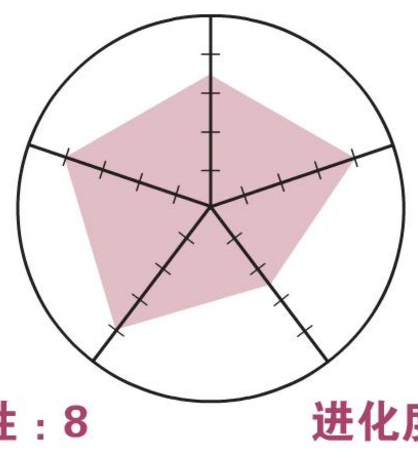
## 太鼓之达人 携带版 DX



**PSP**

■太鼓の达人ぽ～たぶるDX
■NBGI
■音乐
■2011年7月14日
■日版

总分 23






时隔多年再次在 PSP 上玩到《太鼓》，想必不少玩家都很感动。由于是系列诞生十周年纪念，因此本作的意义自然不同于系列其他作品，最明显的区别就是这次 Namco 的原创曲目几乎占了全部歌曲的一半！以往颇受好评的迷你游戏在本作继续失踪，取而代之的是新的全国道场制霸模式，耐玩度非常之高。

动画歌曲只有屈指可数的四首，J-POP 等流行歌曲数量也不算多，反倒是 Namco 自己的原创曲占了近一半的数量，对于喜欢日本音乐的玩家来说完全谈不上打得过瘾。下载一首歌曲需要付费 150 日元的定价也较高，整体素质在这个系列中只能算是中庸之作，"《太鼓达人》系列" 越来越商业化让老玩家堪忧。

**狼来了** 本作的素质很坚实，而亮点自然是新加入的、令玩家代入感倍增的全国道场制霸模式，换装系统的引入更是锦上添花。另一 "亮点" 则是受到 "《太鼓》系列" 主力消费群体——中小学生所谴责的，游戏刚发售不到一周后便以令人发指的 150 日元（折合人民币约 12 元）一首的价格放出的下载曲目。

## 闪电十一人 强袭者



**Wii**

■イナズマイレブンストライカーズ
■Level-5
■动作
■2011年7月16日
■日版

总分 19






转至 Wii 平台后游戏画面得到极大提升，一些角色的必杀技效果甚至能和动画版媲美，不禁让人眼前一亮，而简单的操作也可以让不熟悉足球游戏的玩家快速上手。可惜游戏的 AI 设定让人不太满意，只要知道一些常用指令就很容易在比赛中大比分领先，过于简单的比赛容易让玩家心生倦意。

**金馆长** 游戏明显诚意不足，游戏仅有比赛模式和足球大会模式。大受好评的剧情模式在本作中却消失得无影无踪，使游戏的整体内容显得十分苍白无力。不过本作支持 4 人联机进行游戏，加上比赛时的全程语音和华丽的必杀技动画，算是为本作找回了一点颜面，喜欢多人同乐的玩家不妨尝试一下。

《纸箱战机》刚刚发售不久，L5 就又马不停蹄地为玩家带来这款《闪电十一人 强袭者》。作为系列的首款家用机作品，游戏画面全面提升的感动是最直观的感受，此外本作的玩法也变成了纯粹足球动作游戏，全明星的阵容以及华丽无比的必杀特更是让每个 FANS 热血不已，强烈建议配合 TV 动画一起欣赏！

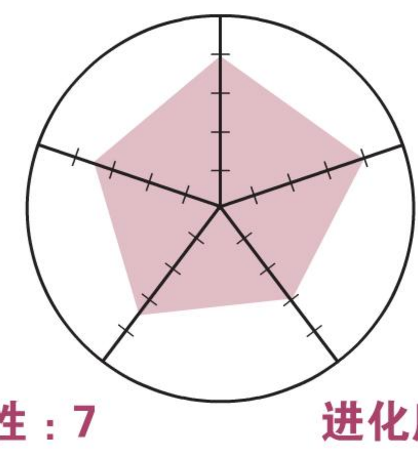
## 星际火狐 64 3D

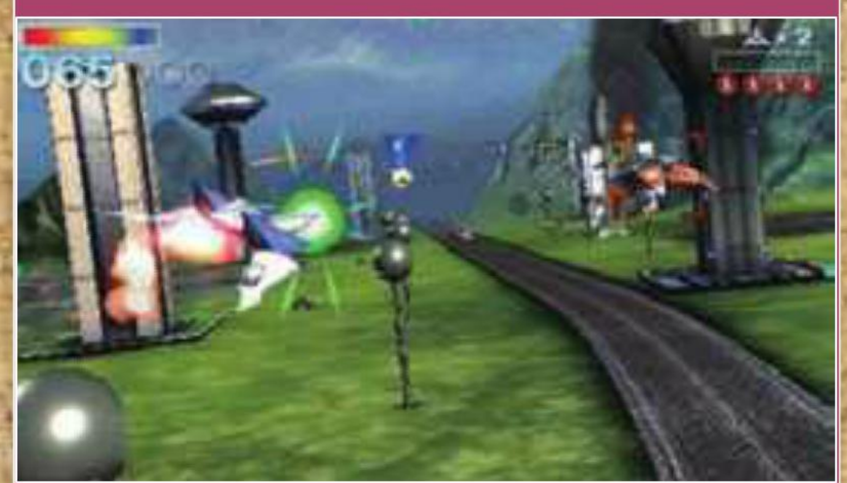


**3DS**

■STARFOX64 3D
■Nintendo
■射击
■2011年7月14日
■日版

总分 23



**狼来了** 玩家操作战机战斗时，与场景中的敌人、建筑物等障碍物之间的距离感在 3D 化后变得更容易把握，临场感也因此得到了提升。操作方面，键位的设定不够人性化，这一点在同时使用加 / 减速和连续攻击时尤为明显，默认的两套键位也无法应对此种状况，游戏时间一长手指的关节便会产生不适感。

本作的设计非常成熟，在简单的操作中带给玩家驾驶和射击的精彩体验。键位设计照顾了小孩子的手，让不少大人玩得有些吃力。本作是海陆空战斗场景皆有，体验各有不同。游戏原本起点就很高，解谜和技巧性很强的关卡与爽快射击关卡交织，节奏感很好。同伴的造型稍显低龄，但是性格描绘却生动有趣。

游戏的第一印象就是画面确实比 N64 有所提升，海底战和陆地战趣味十足。3DS 模式中的陀螺仪操作虽然比较新颖，但是真正玩起来却不怎么给力；N64 模式则是传统的操作方法，虽然系统提供了几种操作模式，但是没有哪一种会真正让你玩得舒服，最遗憾的莫过于不支持 Wi-Fi 对战，不过一卡多带算是一种补偿吧。

## 爆炸女

**XBLA**

■2011年7月13日
■800点MSP
■Ms. 'Splosion Man ■平台动作
■Twisted Pixel Games

推荐度 8.5 / 10



《爆炸人》的姐妹篇，玩法如出一辙。游戏有 50 个单人关卡，50 个双人关卡，总计 100 关。双人模式不但关卡不同，而且结局也不一样，同伴配合后可以做出更复杂的技巧。利用幽灵画面重现的功能，玩家可以和自己取得最好成绩时的轨迹进行比较。通过游戏时赢得的点数还能购买虚拟人偶道具、主题等奖励。

## 水果忍者 Kinect

**XBLA**

■2011年8月10日
■800点MSP
■Fruit Ninja Kinect ■动作
■Halfbrick Studios

推荐度 8.0 / 10



Kinect 与《水果忍者》的组合必然是一场喧闹盛宴。本作虽然并非 100% 同步，但是适应之后依然能很好地游戏。或许是全身舞动的关系，让人觉得水果的重力加速度和 iOS 版比有一些变化，Kinect 版反而容易连锁。双人模式是一大亮点，两人都有专属水果的设计增加了战略性和欢乐度。游戏时注意休息并谨防 "手刀伤人" 哦！

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA




# 拥抱疯狂，乐趣至上！

在过去十年，沙箱式游戏是最流行的游戏类型之一，不过在众多的《GTA》模仿者中，能闯出一条新路子的游戏并不多。《黑道圣徒》是一个成功的典范，它开创了一个荒诞式沙箱游戏的新流派。当《GTA》走向真实路线时，它却走向另一个极端，将沙箱式游戏可胡作非为的特点发挥到极致，同时充满玩世不恭的幽默感。在系列最新作中，将会带给玩家一座新的都市，以及更夸张的动作场面。




从哈佛商学院毕业后，这两位美女加入了Phillipe的集团，管理辛迪加的财务。这对姐妹实际上是职业杀手，也是Phillipe的左右手。她们行事冷酷，商业手腕贪婪，枪法奇准，被认为是辛迪加的女性继承人。

©2011 THQ, Inc. All Rights Reserved.

# 走出死水城






▲Volition表示Clive Owen的电影《史密斯先生》（Shoot 'Em Up）是本作的主要灵感来源。

“第三大街圣徒”本来只是死水城里一个普普通通的黑帮，在多年的黑帮争斗之后，他们将对手逐个消灭，成为一方霸主，甚至与巨型企业Ultor公司形成商业同盟。而那些被称为“圣徒”的帮内混混们也摇身变为英雄，孩子们会找他们合影留念，印上他们帮派标志的T恤十分好卖。在帮派里还有一个演员，正准备接拍以圣徒帮为题材的电影。就像曾当过混混的饶舌明星Snoop Dogg和Ice-T一样，这些圣徒们打入了主流社会。公众们将他们视为守护天使，在保护着街头的安全，但是他们无法根除偷盗、毒品交易、拉皮条、打架斗殴等恶习，这些本能驱使着他们离开了死水城，来到了新的地区。

| 黑道圣徒3 | | THQ | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Saints Row: The Third | | 美版 |
| | 预定2011年11月15日发售 | 1～2人 | 售价未定 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |




来到了新地区后，圣徒们本性毕露，对他们来说抢银行是家常便饭——这就是《黑道圣徒3》的开始。为了捞点快钱，圣徒们想到了一个大胆的计划——他们试图用直升飞机将银行的金库从屋顶上吊走。但是这次行动出了意外，结果圣徒们都锒铛入狱。这让大家都很意外，他们原本以为警察只会受贿，不会去干那种打击犯罪的危险任务。在狱中的时候，你会得知那家银行的幕后老板其实是某跨国犯罪集团的头头，该集团就叫辛迪加。圣徒帮其实是因为踩到了他们的地盘才因而入狱。

## Phillipe Loren



优雅的比利时老大，晨星帮的头头。他主要从事国际军火交易，并负责从Luchadores和Deckers挖角。对于抢劫他的银行的圣徒帮十分不满，会尽其所能阻止圣徒帮占领铁港城。

# 疯狂的空中激战

游戏主角与 Johnny Gat 和 Shaundi 被抓到了辛迪加的私人飞机上。当他们醒来时，出现在眼前的是抽着雪茄的比利时人 Phillipe Loren，旁边是他的女性杀手 Viola 和 Kiki。Loren 开出了条件：要想让圣徒帮的兄弟们活命，今后每个月都要将三分之二的利润上缴给辛迪加。主角骂了一句粗话，然后飞机上就爆发了激烈的枪战。

这时你可以操作主角战斗了。抓住一个敌人当肉盾，然后不断杀向前方，一直走到飞机尾部的货舱。把抓到的敌人挨个干掉后，货舱的门被打开，飞机上的十几辆汽车与尸体从夜空中坠落。你紧抓住降落伞，但是刚好被一辆从旁边坠落的 SUV 勾住，你和 Shaundi 都被拉着高速坠向地面。这时是处于可操作状态，在空中坠落的同时，你可以控制主角朝空中的一个敌人接近，然后重击其头部，同时抢走他的双枪。敌人也神勇过人，虽然是在自由落体状态，仍然能对着你开枪。你要在躲避汽车与残骸的同时干掉敌人，并抓住 Shaundi，最后打开降落伞，此女对你的空中大战崇拜不已。

这一段夸张的动作场面已经超过了前两作《黑道圣徒》的任何桥段。主角安全落地后想必会得到 Shaundi 的特殊奖励。但是开发商 Volition 不会给你喘息的机会。突然间，飞机开始 180 度转弯，朝着你和 Shaundi 坠落的方向冲撞而来。这时你也顾不上绅士风度，把 Shaundi 扔向地面，试图打破前方飞机的窗户。结果你的身体穿过了机舱，从飞机的尾部飞出。此时你又想着回去救 Shaundi，她痛斥你差点把她害死的举动，不过两人终究是安全的着陆了。



▲过去《黑道圣徒》的剧情比较分散，而本作主要围绕 Phillipe Loren。



■如此疯狂的空中动作场面在沙箱式游戏中真是前所未见。

## 声望升级系统

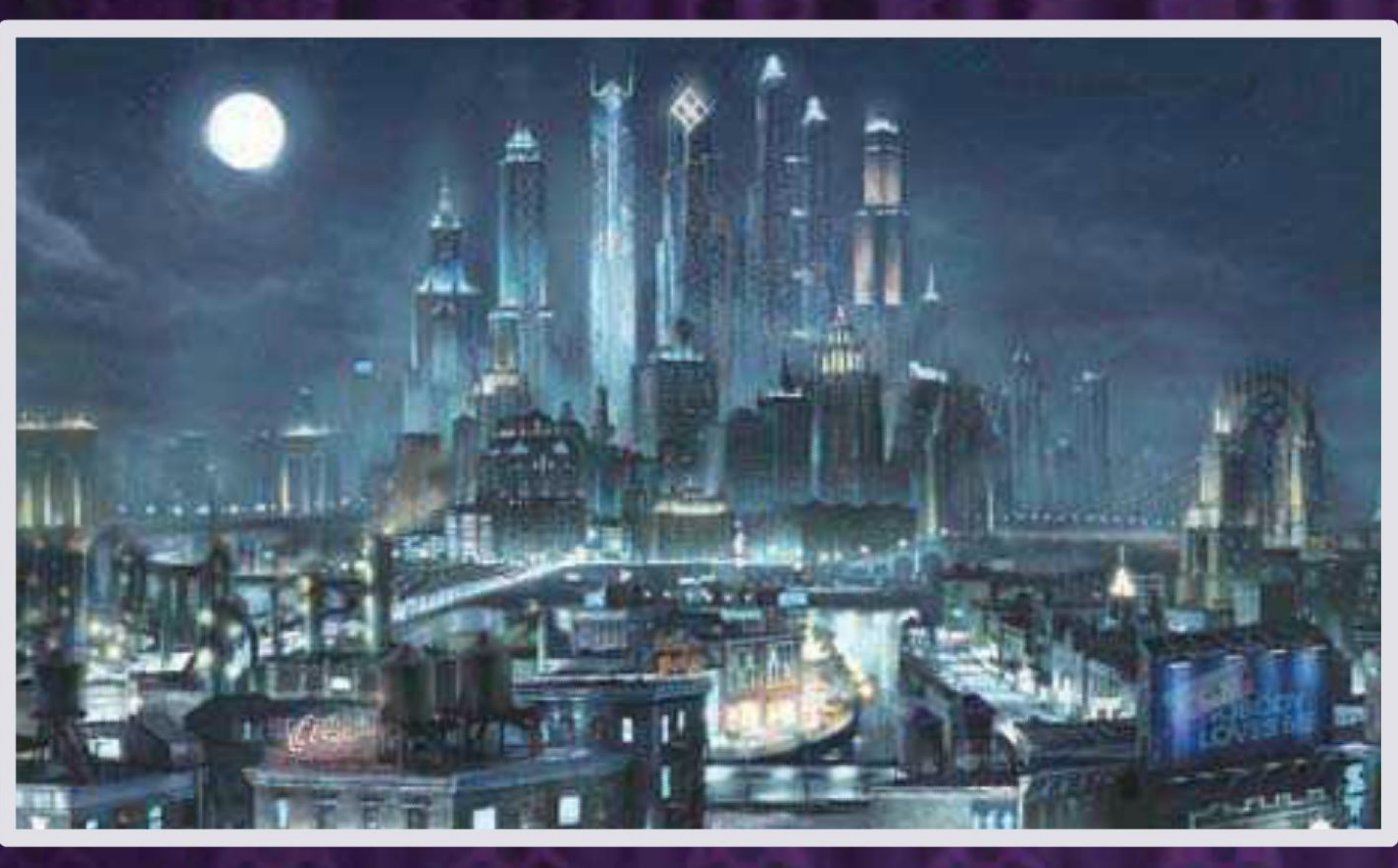
《黑道圣徒 3》将会是系列中第一款采用标准升级系统的游戏。如果你想要提高瞄准的精确度、武器破坏力或者奔跑能力，在前作中只能靠完成特定目标。而本作采用了声望系统，声望值和经验值差不多，获得足够的声望值就会升级，这样就可以购买新能力。你可以自由选择发展方向，把钱留给最希望强化的能力。



# 铁港城黑帮战争

在一座新的城市着陆后，分析了一下当前的处境，主角认为不能回到死水城。他召集了圣徒帮的干部们，一起转移到了“铁港城”( Steelport )。这是合理的选择，前作最后死水城已是一片狼藉，市民们也逃得差不多了。

在圣徒帮到达那里的几年前，铁港城经常遭遇经济衰退。这是一座由工厂的蓝领工人们建造起来的城市，在城市规划的时候就没想过分区的概念。城市规划者们把摩天大楼建在仓库旁边，忽略了大型交通系统的建设，城市渐渐衰弱。死水城里还有白栅栏、绿草地和独栋别墅的郊外居民区，而铁港城只有拥挤破败的单层平房区。看中铁港城的不止是圣徒帮，辛迪加也嗅到了那里的机遇，也试图抢走这座城市。他们把贫民窟改造成赌场和妓院，在那里你看不到浮华与光彩，只有无尽的罪恶。更可怕的是，那里还有瘟疫肆虐。



▲背景中的超高层建筑是为了给玩家当路标用。

辛迪加的巨大影响力已经深入到铁港城的每个角落。Phillipe 雇佣了几百个精神病人安插到当地的三大黑帮。晨星帮 ( Morning Star，由 Phillipe 率领 ) 是衣着体面、抽着烟的欧系黑帮，就像来自《007》电影。他们主要是贩卖军火和妓女，火拼时一般用狙击枪和冲锋枪。如果说晨星帮是铁港城黑势力的大脑，那么 Luchadores 可以说是肌肉。他们经常开着 SUV 在城市西南部招摇过市，如果招惹到他们，他们会以重型武器和肉搏的方式战斗。最后 Deckers 是一个由计算机达人组成的团伙，专门从事网络犯罪与洗钱。在黑帮战争激化时，又有另一个势力崛起——他们是由政府成立的 STAG ( 特殊战术反黑部 )，他们负责消灭街上碰到的所有黑帮，不管他们是辛迪加还是圣徒帮。



▲铁港城的巨大雕像充分表明了它的工业化色彩。

# 罪恶抉择


▲在《黑道圣徒3》的世界里，你可以真正做到为所欲为。

《黑道圣徒 3》将会比前两作还要火爆混乱。Voliton 特别在城市里设计了许多地标性建筑，让玩家不用老是盯着小地图也能确认自己的方位。如果周围赌场很多，你就会知道当前是处于赌场集中的某区，而如果路上 SUV 很多，你就应该知道自己是在西南部。Volition 把高楼群设计得特别高，让你在城市的任何角落都能看到他们，无论何时你都会知道哪个方向是市中心。

过去的《黑道圣徒》都是三帮争夺的势力格局，每个势力都有不同的故事主线，少有交叉。而本作会有大量的剧情交叉，你在扮演某个帮派成员时所做的任务将会影响到其他帮派的剧情走向。在故事中的某处，拿到了大炸弹，而辛迪加拥有一座摩天大楼，将其炸掉将会赢得尊敬。本作设计师 Scott Phillips 说："你的抉择将会改变城市的天际线，以及城市中的人们对你的反应。大家都会讨论你做的事。"如果你要留住那座楼，可以带着一帮人马在楼内展开突袭，然后你会成为大楼的新主人，你可以因此获得更多武器与金钱，那里会成为你的新行动基地。

一些较小的决定也会产生相当大的影响，比如奇袭一艘满载妓女的晨星帮船只。你可以把船卖还给他们，赚点小钱，或者把船留给自己用，自己干海上皮条生意。是立刻赚钱还是放长线，是本作各种抉择的关键，一般来说放长线获得的总收益都是比较高的。

要推翻晨星帮、Luchadores 和 Deckers，需要完成大量的剧情任务。在城市中也散布着无数的随机任务，而抢地盘有多种方法。将那些随机点发生的任务完成，有助于圣徒帮移动到下一个地盘，而收购店铺、完成活动和占领要塞都会让你向着城市霸主的宝座迈进。

## Angel De La Muerte



Angel 曾是 Killbane 在赛场上的搭档，曾一起成为铁港城黑帮巨头，共同掌管 Luchadors。但 Killbane 的妒忌天性最终导致他们闹翻。当他被原来的朋友当众摘下面具，Angel 逃出了城市，躲了起来。他将此视为人生的奇耻大辱，也变得不敢在公众场合露面。因为以 Killbane 为共同的敌人，Angel 将会成为圣徒帮的好帮手。

# 个性定制




## Killbane



因为在拳击场上杀人而被流放到墨西哥，Luchador 的头头，回到美国的目的是赢回他失去的名誉。他迷恋于自己的过去，性格喜怒无常。在媒体采访和商业会议上风采熠熠，实际上是天生暴力狂。

在本作中，玩家仍然可以自己进行角色定制，虽然与前两作中是同一个人，你可以任意改变他的整个相貌——而且是可以随时改变。铁港城里有一个"Image As Designed"整容所，进去之后就可以整成你想要的任何造型。定制选项比前两作更强大，不管是整成名人、怪人还是超级英雄，都随你而定。而且还提供了肤色选项，就算整成绿巨人也没有问题。

每个帮派都需要一些标志性的坐骑，载具的外观与内饰以及性能都可以改造，还可以加装保险杠以提高耐用度，或者花点钱改造扭矩，便于甩掉警察。不用担心你在汽车身上的投资打水漂，就算把车开进海里或者撞个稀巴烂，也可以找回和完全修复。如果你厌烦了帮派的装束，可以将整体风格全部改变，包括帮派的制服，你完全可以让手下全部穿上忍者装。

在铁港城的街头也有一些超现实的强人，比如 8 英尺高的 Oleg Kirrlor，他简直就是头野兽，能把车抓起来当塑料泡沫一样投掷。如果将其驯服，将会成为圣徒帮的重要杀人机器，而辛迪加也一直在抓他，希望以他为样本创造出一个克隆人军队。Oleg 非常聪明，辛迪加虽然将他克隆，但并没有完美克隆，创造出来的只是一群傻大个儿。话虽如此，他们仍是铁港城街上的危险存在，如果遇上他们，首先要卸掉他们身上的盔甲，通过一系列的 QTE 发动致命一击。如果你的王牌 Oleg 在场，将会演化成绿巨人大战。



## 武器改造

人物、汽车与黑帮形象的改造都是系列的标志性元素，但是在本作中首次加入了武器的升级与改造。如果你喜欢突击步枪，可以给它装个狙击镜，枪管下面再装个榴弹发射器。喜欢近距离战斗的话，可以装上第三个枪管，用来发射霰弹。与汽车改造一样，你不用担心在武器改造上面花费的投资白白浪费，改造后的武器永远保存在武器库里。

# 动作场面极度疯狂








▲用某些特殊近战武器战斗会很有喜感。

◄在游戏中你也可以驾驶直升机与警方对抗。

武器方面，除了传统的手枪、冲锋枪、步枪和手榴弹之外，还有很多非传统的武器。例如某种近战武器，它呈巨大的棒状，外形就像某种性玩具，它不仅造型大胆，而且非常好用。如果用锤子打老女人难免令人皱眉，但是如果用这种大紫棒，就很有喜剧效果了。

如果对方是一群荷枪实弹的晨星帮暴徒，你就赶紧收起棒子，拿上大枪出击吧！如果寡不敌众，可以召唤空袭，只要用激光射线对准目标点即可。猛烈的轰炸会把一圈的敌人变成灰烬。如果敌人躲在掩体后面，还可以使用“掠食者”无人机，这时会变成无人机的俯视视点，向目标发射智能炸弹，可以用类比摇杆精确控制炸弹的投放位置。

RC 枪可以发射出一只电子虫，可将其用于控制载具，最初是控制汽车，后面可以升级为控制坦克和战斗机。将电子虫吸在车上后，就可以向自己在车里一样进行驾驶。用它来发动汽车式炸弹攻击是再合适不过的了。或者你可以用它夺走敌人的汽车，然后撞进警察局引发爆炸，让警察疯狂报复他们，以此实现借刀杀人的目的。

本作的武器种类多样，不过它们都有一个共同的特点，那就是都有一个近距离战斗的招式。手枪对应的招式是用枪身狠砸对方的胯部，火箭筒可以拿来当高尔夫球杆把敌人打飞。与很多射击游戏一样，本作也有一个专门的手榴弹键，按 RB 键就可以向前面扔手雷。

在沙箱式游戏中，抢车的动作经常令人心烦。眼看着后面警察就要追过来了，你还要耐心地看着车门打开，把里面的司机揪出来，然后钻进车里。本作会将这些过程简化，专门设计了一个“帅气键”——只要按 LB 键，可以简化并加快任何动作。比如抢车时，就会疾冲到汽车旁边，一个飞身踹入车窗内。将司机从对面车门踹飞出去，同时自己已经坐稳在驾驶座里。

这个讲话柔声细气、烟不离手的家伙是铁港城最老的皮条客，做了气管切开术之后，他只能装了个人造喉咙。由于处事圆滑，因此跟冷冰冰的 DeWynter 姐妹都能成为朋友，但是后来也闹翻。辛迪加把他关进地下室里，想把他当成人贩生意的货物，还好被圣徒帮所救。从此他成为最好的情报提供者。

# 拥抱疯狂

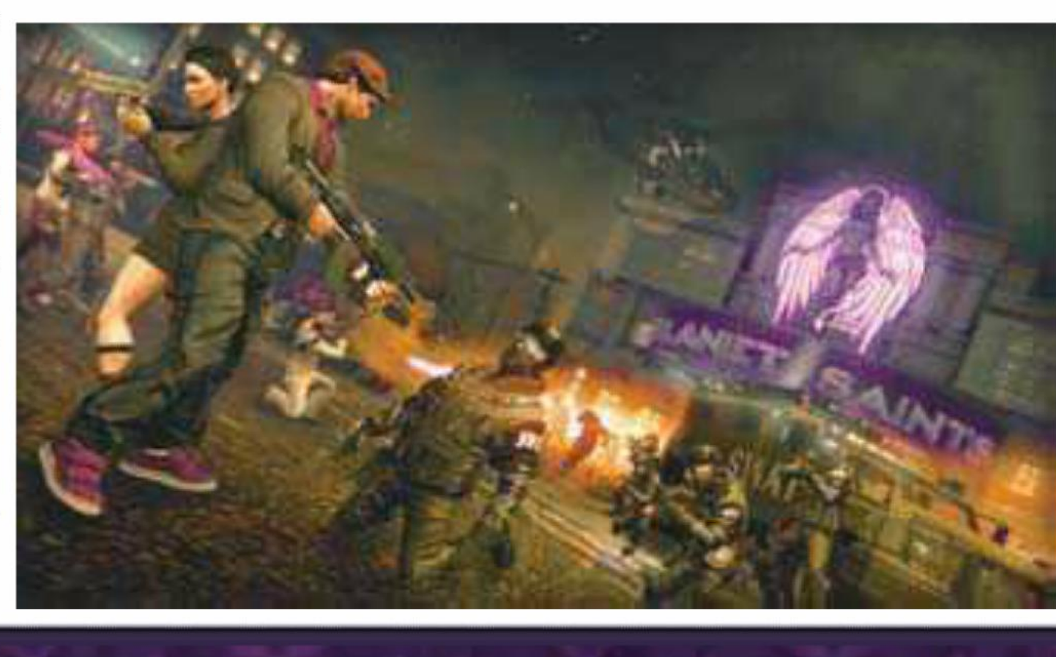


前两作令人满意的一点是每一寸地方几乎都会有事件发生，本作也不例外。在街上随便开车兜一圈，就有大把的机会碰上剧情任务，中间还会经过整容院、分支任务点等等，而飞镖、保龄球等迷你游戏的数量也会更多。更疯狂的动作、更夸张的氛围以及新的舞台，将会让你有无穷的事情可做。

《黑道圣徒》从来不强调真实，他着重的是一种荒诞感，并将这种感觉转化为令人满足的游戏性。本作的枪战火爆，载具操控性也很好，在每一个街道拐角都有不一样的惊喜等待着你。游戏中的战斗鼓励玩家的创意打法，每个任务目标都给人以新鲜感。比如有一个任务是空中的坦克大战，你将控制从空中坠落的坦克，与其他同样自由落体的坦克互相炮轰。正如开发商所说，本作的原则就是“拥抱疯狂，乐趣至上”！

## 合作模式

前两作《黑道圣徒》都是围绕对抗型多人游戏模式，但是都不是很受欢迎。所以本作的多人模式改为以合作模式为主，所有任务与事件可以与好友一起合作完成，游戏过程中可以随时加入或退出。






Decker 的老大，在网上被当作神一样崇拜。他自信而愤世嫉俗，缺乏社交能力，也缺乏作战能力，被人用枪一指就什么都从了。

文 莱雅 编 奈落 美编 anubis

# 绝不动摇的信念 新的传说即将启程




| 无尽传说 | | NBGI | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PS3 | TALES OF XILLIA | | 日版 |
| | 预定2011年9月8日 | 1人 | 7980日元 |
| | 无对应周边 | | 推荐玩家年龄：全年龄 |

**以“绝不动摇信念的RPG”为主题的《无尽传说》在今年五月底的传说祭总算公布了发售日和作品详情！作为系列纪念作品的《无尽传说》首次采用藤岛康介和猪股慕实双人设双主角，并且以真人比例的魄力演出和双人合作的爽快战斗系统吸引了玩家们的强烈关注。这次我们就来看一下新角色和新系统、已及充满魅力的故事吧！**

## 在果树园之街受到迫害的少女和她的人偶

在躲开追兵的逃亡途中，裘德等人在果树园之街哈・米尔遇到了受到村民迫害的少女艾莉泽和她的人偶Tipo，裘德没法放下她不管，于是提议将她带出村子。





### 艾莉泽・卢塔斯

声优：堀中优希
年龄：12岁
身高：145cm
武器：Tipo
战斗类型：精灵术士
角色设计：藤岛康介



躲在裘德身后的艾莉泽似乎害怕着什么

使用着和年龄不相符的高等精灵术的少女，怀里一直抱着名为“Tipo”的不可思议的人偶。由于在特殊的环境里被养育成人，和人接触的经验非常之少，所以和人对话时距离感很大。由于不习惯和人接触，初次见面时会很害羞，不过这绝不是因为她讨厌人。对“朋友”这一存在抱着强烈的憧憬，因为这个原因，她对初次将她称为“朋友”并将她带往广阔世界的裘德等人抱着强烈的信赖感，为了帮上他们的忙而不懈努力。



**Tipo**

声优：池泽春菜
年龄：不祥
身高：30cm 左右
角色原案：奥村大悟

## Tipo喜欢吞下裘德的头，这是Tipo对裘德表达好感的方式

艾莉泽抱着的会说话的奇怪人偶，身体会变长变大。照顾着不擅长与人交谈的艾莉泽，用非常罗嗦的话将艾莉泽想要表达的东西说出来，不过这些话非常直接，完全没有考虑他人的感受。可以一个人（？）自由活动，在战斗时为了保护艾莉泽而变得非常强大。从艾莉泽小时候开始一直照顾着她，两人的羁绊非常之深。

# 艾莉泽的特性 Tipo切换

艾莉泽的战斗类型虽然是巧妙地使用高等精灵术的魔法使类型，不过在这个基础上能使用 Tipo 的力量。她的特性“Tipo 切换”能够配合战术或战斗情况进行切换，无论是远距离还是近距离都很活跃，是非常狡猾的能力。



## Tipo像一个气球一样被艾莉泽背着

◀Tipoon的时候精灵术的威力会提高，使用杖时也能使用远程攻击。



## 杖的普通攻击是中距离的



## Tipo平时也是能浮在半空中的

►Tipooff时技的威力会提高，Tipo会进行近距离攻击，例如“Tipo战吼”之类的。



## Tipo的嘴巴可以张得很大，而且能使用“Tipo战吼”之类的武身技

# 已探明的三个城镇

## 这里是一切的开始

▼位于大国亚·修尔山间的小小的开拓村庄。特产是果实，特别是利用和王都伊鲁·冯同种技术培育出来的发光树果实，其果酒是人人皆知的逸品。



**伊鲁·冯**

▲大国拉·修卡尔夜光王都，使用最先端的精灵术让树木发光而成为不夜城的大都市，是拉·修卡尔的国威的象征。



**哈·米尔**

►位于大国拉·修卡尔，裘德和蕾娅的故乡，平凡而温馨的小城镇。曾经盛产矿石，但是由于近几年精灵的活动变化，矿石产量减少，大多数矿山已经封锁起来了。



**鲁·伦德**

# 属于两个人的羁绊！共鸣术技的发动方法判明！

接下来以裘德和米拉的技「绝风刃」为例，说明共鸣术技的发动流程



①将计量槽积累到一定阶段。

战斗场景的左边有一个计量槽，计量槽分成五段，在进入共鸣模式的时候通过两人的一般攻击可以积累计量槽。当积累到一定程度的时候，玩家操作的角色使用特定的武身技或精灵术时，会出现“共鸣术技提示”，在提示出现的期间按下 R2 键，就可以发动以该术技为基础所派生出来的共鸣术技。共鸣术技会消耗计量槽，计量槽消耗完毕为止可以连续使用共鸣术技。槽满之后进入 OVL 状态，此时共鸣术技或普通术技之间通过取消可以形成连续技。



②玩家操作裘德使出武身技“魔神拳”。



③“共鸣术技提示”出现在裘德身上，在提示出现的期间按下R2键。



④这一瞬间会出现两人的动画特写，发动共鸣术技。



⑤米拉会自动配合裘德的行动，发动“绝风刃”。

# 来自拉·修卡尔的人们!

大国拉·修卡尔现任的王。为了实现统一利泽·马克西亚的野望，强制性地巩固着其独裁体制。原本是不太可能继位的第三王子，年轻的时候为了祖国而加入军队，在军队里留下了可观的战果。后来镇压了兄长们发动的内乱而继承王位，之后开始加强其独裁政治，近年来使用武力给地方城市施加压力，同时也开始使用强硬的政治手段让他们服从。







卡拉哈·夏尔的青年领主，同时也是罗恩的主人。对拉·修卡尔王的专制体制和对外武力政策抱着强烈的不满，虽然十分年轻但是敢于和中央对抗，保护住了卡拉哈·夏尔的自由风气。虽然因此获得人们深深信赖，但是中央对他这种反抗的态度无法视而不见。只有对妹妹多洛塞尔才会露出比较天真的一面。




库雷因的妹妹。她非常敬爱作为唯一亲人的哥哥库雷因。虽然是不知人间疾苦的贵族千金，但是保护弱者的想法不逊色于她的哥哥。和艾莉泽意气相投，将她当成自己的妹妹一样看待。

## 卡拉哈·夏尔

### 被中央视为威胁繁荣的商业都市 相遇与别离之街


■远处的塔看起来就像是女武神之枪

在领主贵族家族夏尔家的统治下，作为利泽·马克西亚的交易都市和拉·修卡尔的交易中心地而发达繁荣起来的都市，有着悠久的历史。

在南方的温暖气候下，利用和王都伊鲁·冯完全不同的植物来建造建筑物。城镇的名胜巨大风车，是将城镇里自然生成的精灵术产生的风转化为动力。

由于很多的人将这里作为旅行的据点，所以又被称为“相遇与别离之街”。

作为商业之街的特色，居民们的风俗习惯里有着很浓重的自由气息，代代的领主作为这种风气的代表者，保卫着这里的自治权。

现在的夏尔家当家库雷因对拉·修卡尔王纳哈提加尔推进的独裁政策表示强烈的反对，因此被中央的人视为眼中钉。



**伊巴尔**
声优：森久保祥太郎
年龄：16 岁
身高：165cm
武器：双刀
战斗类型：战士

# 侍奉马克思威尔的古老家族的少年巫子

## 面对敌人的包围依然笑得很天真的伊巴尔

出身自侍奉马克思威尔的村庄尼・阿克利亚，代代担任“马克思威尔的巫子”这一职务的家族。抱着身为巫子的强烈自尊心，从小时候就一直负责照顾米拉，在她身边工作。随着裘德的登场，他单方面认为负责照顾米拉的工作被抢走，所以无论什么时候都把握住机会。

头脑优秀，抱着强于一般人的正义感，使用双刀来战斗的武身技也十分精湛，但是因为没耐心且抱着强烈的精英意识，经常因为感情用事而导致失败。

新城镇公布！

# 尼・阿克利亚

## 不属于两大国的中立地带 侍奉马克思威尔的城镇



■随处可以看到家禽的祥和村庄



■蜜拉的住所同时也是进行仪式的地方

利泽・马克西亚重视并信奉着精灵马克思威尔的小教团在灵山上建立的村庄集落。在很长的时间里，信徒们的精灵力静静地和自然再生的循环不断地往复着。村庄和精灵、自然取得了平衡的调和，成为了在利泽・马克西亚里数量稀少的拥有安定灵势场的空间。村民们的信仰是纯粹而朴素的，他们真挚地尊敬着作为精灵马克思威尔的米拉。

为了让其存在不为外人所知，从外界来的探访者也很少，村民们基本上都是过着自给自足的朴素生活。

在村子深处有一条通往灵山的小路，在小路尽头是侍奉马克思威尔的神社。

神社周围是聚集了很多精灵的特殊地形，因此空气十分清净。神社供奉的神体是米拉本身，米拉在人间界出现以来的大部分时间都是在这个神社中冥想度过的。里面只有祭坛，完全没有包括床在内的生活用品。不过对于身为精灵之主的米拉来说人类的吃睡行为都不是必须的，因此她完全没有不自由的感觉。

# 战斗中的支援者

协作式战斗系统“共鸣模式”是本作的卖点，而共鸣模式的关键要素之一是搭档的支援技能，支援技能能够让玩家在战斗中更加安全地进行战斗，接下来就开始介绍队伍角色特有的“搭档固有支援”！



**裘德** 裘德的固有支援：回复

◀在所操作的角色被敌人打倒在地时，裘德会一瞬间赶来为玩家回复TP，陷入战斗不能的状态时能够复活。



**米拉** 米拉的固有支援：束缚

▲当两人进入夹击敌人的状态时，一定几率内让敌人处于束缚状态，当敌人处于气绝状态时能够100%发动。



**埃尔文** 埃尔文的固有支援：破防

▲哪怕是遇到防御比较高的敌人的时候，也能破坏敌人的防御状态。而且随着艾尔文的攻击，敌人会陷入气绝状态。



**蕾娅** 蕾娅的固有支援：道具偷窃

▼当敌人处于倒地状态时，蕾娅快速地接近敌人，一定几率能从敌人身上偷取道具。



**艾莉泽** 艾莉泽的固有支援：HP&TP吸收

◀当敌人处于浮空状态的时候，Tipo一定几率会吸收这个敌人的HP和TP，还原给玩家。



**罗恩** 罗恩的固有支援：自动魔法防御

▶当敌人对玩家发动精灵术攻击的时候，罗恩会自动发动魔法防御。在魔法防御期间，玩家是可以自由活动的。

# 高低起伏的地形

在《无尽传说》里，到目前为止系列里无法通行的地形高低落差地段，现在都可以使用○键的 Map Action 通过这些场所。

在通过特定的地形较高的地方时，○键表示为「攀登」，按住○键，角色就会跳上去或者进行攀爬。而无论在高低差如何悬殊的地段，○键表示为「跃下」的时候，可以一口气降落到最底部。



■蹲下身前进时会进入第一视角。



■从高处跳下可以进入新的地图区域。



《无尽传说》里将一块大地图里的不同地形高低落差地段划分为不同的地图区域，通过 Map Action 可以进入新的区域，这样一来地图的探索就变得更加刺激了！

◀跳上去才能前进，有时候则需要攀爬。

# 使用全队伍人员不再是梦！

系列里，一场战斗能参战的角色最多只有 4 人，所以究竟选择哪些角色参战一直是让玩家们纠结不已的问题。不过在《无尽传说》的战斗中可以随时将战斗角色切换成未参战角色，全队伍参战将不再是梦想！

在战斗中按下 R3 键，在一定时间内，时间的流逝会变得缓慢，从而进入角色切换模式。在这个时候选择战场外的角色，再选择切换的位置，就能切换队伍角色。但是当角色处于战斗不能等无法操作的状态时没法切换。

## 以下是将米拉切换成裘德的流程



▲按下R3键进入切换模式。



▲选择非战斗成员的切换位置。



▲米拉退场。



▲换成裘德上场。

# 无论是日常还是战斗都伴随着对话

“《传说》系列”的小对话系统是系列的特色之一，Skit 小对话和战斗结束对话是固定不变的。而《无尽传说》里将小对话系统发扬光大，划分了三个对话系统，这三个对话系统的立绘都是由负责本作动画制作的 ufotable 绘制的。战斗对话在 274 期已经介绍过了，这期将介绍另外两种对话系统。

把队伍角色们以表情丰富的立绘形式表现出来，这个是系列的特色小对话系统。在满足各种各样的条件时能够触发长对话，当画面上出现提示时按下 Select 键便能够开启长对话，包括了从故事核心对话到日常杂谈等各种各样的内容。




长对话

■Tipo的立绘表情多种多样，堪称表情帝。




短对话

■短对话是在画面左下角显示出来的。

如果说长对话是角色们的“对话交谈”，那么短对话就是类似于角色们的“心理活动”。这是登场角色只有 1 至 2 人的很短的对话。

和长对话不同，短对话只要满足条件就能自动触发，而且在短对话触发过程中不会阻碍到游戏的继续进行。就是说能够一边看着（或听着）短对话一边在城镇或地图上自由探索。短对话的内容基本上是角色们的自言自语或者冒险中的提示等，类型也很丰富。

# 首次公开的城镇商店相关系统 商店建设

这次的商店分为道具屋、武器屋、防具屋、饰品屋及料理屋五个种类。

在各商店里，除了基本的购入或卖出以外，增加了一个名为“开发”的项目。进入开发页面后就可以使用素材或金钱使商店扩张。素材里的成长数值都是不一样的，当这个数值达到一定程度之后商店的等级就能够得到提升。同时在系统里设定了名为“奖励素材”的特殊素材，这种素材作为点数提交的时候可以获得比往常要多的成长数值。奖励素材会随着时间流逝或战斗次数的增加而变化。

当商店等级上升的时候，商店里的商品都会变得便宜，同时商店会引进新的商品。

商店建设系统是全世界共用的，所以在任何一个城镇都可以进行开发。



# 让地图冒险变得更加丰富多彩 随机宝物

在《TOX》里除了在大地图或迷宫里可以找到宝箱之外，还有两个途径可以在地图里入手道具，一种是从掉落在地面的“探索袋”里入手，另一种是从“探索点”里入手。

探索袋只会落在地面，只要调查就可以马上入手道具。而探索点就比探索袋复杂很多，它会出现在城镇、大地图和迷宫的各种地方，以小小的光点的形式存在，不是这么容易能够找到的，它会藏在树上或柱子的影子里，利用右摇杆自由调整视角可以更加方便地寻找探索点。

探索袋和探索点一旦调查过就会暂时消失，过一段时间就会再次出现，不过出现的地方是在同一张地图或迷宫的特定随机地点。虽然能够从地图上确认生成地点，不过究竟是在哪里的探索袋或探索点生成玩家还是不明白的，刷素材的做好长期跑地图的准备吧，现在看来，探索袋和探索点的物品基本都是素材道具。


■探索袋看起来挺像是郊外的垃圾袋……


■在获得物品的页面可以看到素材点数。


■在街道里的探索点藏得很隐蔽。






## 一年一度的pacifico横滨祭典

每年一度的“传说祭”今年也于5月28日、29日如期举办，地点是老地方pacifico横滨会场，两天三场见面会，今年内容包括出场声优一同参演的Skit短剧、OVA《仙乐传说 世界统合篇》动画宣传、3DS《深渊传说》游戏宣传、《无尽传说》游戏新消息发布等，29日的日场和夜场还有BACK-ON和misono的现场演唱会！




▲人偶Tipo主题的手提袋。

◀传说祭上贩卖的《无尽传说》主题T恤。

### 今年传说祭上公布的最大消息就是《无尽传说》的发售日！

《无尽传说》的发售日为2011年9月8日，售价8379日元（含税），同时公布滨崎步演唱的主题歌名为《progress》。从5月30日开始接受各种预定。

除了同捆主机，《无尽传说》还推出了与21家店铺及经销商合作的限定特典，想要完美收集的话难度不是一般的大！

普通预约特典是特制人偶挂坠（四选一随机赠送）。初回特典是，十五周年的DLC纪念服装（裘德cos克里斯，米拉cos斯坦）和PS3的系统主题（共十种）。


▲预约特典米拉和裘德的Q版人偶挂坠四选一随机赠送。








◀PS3主机同捆版也将于同日发售，售价37980日元（含税），除了主机以外，还有上面介绍的四个特制人偶挂坠！

lalabitmarket的限定特典是一个Q版裘德粘土手办（交换用身体2个，饰品1个）个一个Q版米拉粘土手办（交换用身体两个，饰品一个），交换用的身体除了角色的默认服装，还有裘德的执事装、蜜拉的女仆装以及两人的学生服，裘德的饰品是眼镜，蜜拉的饰品则是女仆头饰。除此之外还有一个包含特制台历在内的盒子，售价12980日元（含税）

ebten的限定特典是本作登场角色艾莉泽·卢塔斯抱着的布偶Tipo实体化再现。除了Tipo布偶，印有彩图的毛巾周边之外，还有B2海报，ufotable绘制封面的透明文件夹套装，售价10979日元（含税）。

# 来自DLC的消息！

游戏还未出第一弹 DLC 就已经公布！银河美少年飒爽登场！与人气动画《STAR DRIVER》共同协作，让《TOX》的角色们换上《STAR DRIVER》的服装闪亮登场！





## 来自制作人马场英雄的关键词

### 关于《无尽传说》

·想要在《无尽传说》里尝试在历代传说优点的基础上融入新事物，例如等身大的角色和建筑物等。

·想要在新作给予玩家“像传说”和“不像传说”这两种感觉。

·本作的主题“绝不动摇信念的 RPG”是贯彻了裘德和米拉的故事。

·角色设计是藤岛康介和いのまたむつみ，而后期处理是奥村大悟（负责《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》人物设计）。

·裘德线和米拉线的剧情基本上是共通的。

### 关于战斗

·战斗中消耗的 AC 不是通过等级上升而提高上限，而是通过特殊的角色育成系统来提高上限。

·AC 在攻击结束之后进入待机状态的瞬间就能回复到最大值。

·罗恩的特性“术后调律”适用于所有的精灵术，操作方法根据术的不同而不断变化。

·处于共鸣模式的时候也能切换操作角色，切换到没有进行共鸣的角色时，这两人的共鸣状态不会解除。

·方向键对应着每一个角色，只要按下对应角色的方向键就能进行共鸣。

·共鸣模式的战斗方法和战略性多种多样，虽然不进行共鸣也是能够进行战斗，但是进入共鸣模式的话就能尝试到至今都没有在系列中尝试到的乐趣。

·固有支援的 AI 能够在“作战”页面进行设定。

·裘德和蕾娅的固有支援的前提都是“倒地状态”的原因是两人从小就一起修行武身技。

·战斗对话经常发生，不过因为话太多了会很碍事所以进行了调整，包括一边对话一边战斗部分和更换角色时的语音。

·战斗难易度可以根据玩家们的选择随意更换。

·战斗中能够进行挑衅，通过挑衅可以恢复少量 TP，而在艾莉泽的场合，在能够恢复 TP 的同时还可以进行战斗模式的切换。

·选定共鸣对象并多次进行共鸣的话不定会发生好事。

### 关于动画

·动画部分给人的感觉像是在看《弑神者》的 OP，作画质量高而且动态画面多，完工部分交上来之后会继续加以完善。

·动画部分和系列历代比起来相当多，估计一共有三十分钟。




▲ufotable制作的OP动画场景十分精美

### 关于裘德

·裘德是拥有“踏出一步的勇气”的少年，不过也有没法率直地行动的时候。

·裘德被 Tipo 一口吞下的事件是由于艾莉泽把自己所憧憬的裘德称呼为「裘德君」而引起 Tipo 的嫉妒。

### 关于米拉

·米拉抱着“想要成为能够完成自己义务的人类”的想法。

·米拉会因为行动很积极而产生责任感。

·在游戏里米拉将会有恋爱的剧情。

### 关于埃尔文

·埃尔文是最早成为裘德和米拉同伴的人。

·埃尔文会和人保持距离，不过不是很恐怖的人。

·埃尔文对谁都很友好的帅气青年，不过因为在过去发生了某件事，对其他人的事都不抱着太大的兴趣。

·虽然平时表现得十分友好，但是不会让人进入内心深处，也因此引发了之后对“和他人有关的事”进行的重新认识。

### 关于蕾娅

·蕾娅是认真的努力家，会为了目标而努力。

·和裘德一样擅长近身攻击。

·和米拉进行接触之后立志成为成熟的女性。

### 关于艾莉泽和Tipo

·内向的女孩子和用罗嗦的话将她的心情表达出来的奇怪人偶。

·艾莉泽是生活在特殊的环境里，想要得到与人之间交流，想要理解其他人，同时也想要被理解，有着冲到外面世界的勇气。

·Tipo 很有存在感。

·Tipo 之所以能够这么自由地活动是关系到重大的剧透，所以不能多说。

·当艾莉泽从自身的谜团中走出来的时候，她的答案是令人注目的一件事。

### 关于罗恩

·罗恩和艾莉泽之间的气氛看起来就像爷爷和孙女一样。

·罗恩的年龄和性格都是系列目前为止没有出现过的队伍人物。

·罗恩有时候也会开一些奇怪的玩笑，是队伍的气氛制造者，同时也深不可测。

·罗恩有着十分渊博的知识和漫长的人生阅历，从自己漫长的人生经验中，从其他人所不知道的角度中看待事物并将所看到的的东西传达出来。

·罗恩异于常人的举止以及执事的工作和他令人意外的过去有关，而这个过去是让他与这些年轻人一起行动的原点。




2010年7月发售的《战国 BASARA3》以其爽快出色的战斗征服了无数割草游戏爱好者们的心，时隔一年之后，玩家期盼不已的续作《战国 BASARA3 宴》也在7月正式发表！最先公布的是新增可用的八位武将的情报，在其中我们不但看到了片仓小十郎、猿飞佐助这两位熟悉的角色，还有在《战国 BASARA3》中大放异彩的敌武将小早川秀秋、天海、最上义光、立花宗茂，甚至连一度消失的松永久秀也重回了战国乱世！更豪华的武将阵容，更丰富的全新元素，喧哗烂漫的战国盛宴今秋即将开场！

文 八重樱 美编 NINA

| 多机种 | 战国BASARA3 宴 | Capcom | 动作 |
|---|---|---|---|
| | 战国BASARA3 宴 | | 日版 |
| | 预定2011年秋 | 1~2人 | 售价未定 |
| | 对应机种为PS3及Wii | | |

资讯 前线狙击

# 忠于自己欲望的武将

CV：藤原启治

武器：宝刀、火药

## 天我独尊 松永久秀

松永久秀是一位为了自己欲望而不惜压榨践踏他人的冷酷武将。同时他也有着相当知性的一面，总能一眼就看出对方的本质，并积极加以利用，可以说，他本身就是本能与欲望的结合体。



固有技 升华



◀将火药撒在周围并引爆，前方会生成火焰龙卷。升级之后龙卷的持续时间还会加长。

▼向前方撒出火药，制造出火焰的道路。长按按键，松永会在打响指的同时引发爆炸。



固有技 劫火



固有奥义 焰界

◀点燃大量火药，令周围陷入一片火海之中。使用固有奥义后的一段时间内，通常技和固有技都将得到强化。



BASARA技

◀先是用宝刀对敌人发动连续攻击，再撒出火药粉一口气点燃的爽快技能。爆炸所产生的火焰会对大范围内的敌人造成伤害。

### 请注意他的恶之演出

山本：松永久秀上一次登场还是在《战国BASARA2 英雄外传》中，虽然只是个敌武将，却拥有非常高的人气，因此我们决定在《战国BASARA3 宴》中让他复活。他会使用火药来攻击对手，是个恐怖的角色。另外，因为松永的性格是相当优雅的，所以战斗中要尽量避免各种会流汗的举动，尽可能地让他的攻击显得游刃有余。

# 『独眼龙』的右目

CV：森川智之

武器：刀

## 仁吼义侠 片仓小十郎

片仓小十郎是伊达政宗惟一信赖的部下，他对伊达家族也是倾注了自己毕生的忠诚。片仓的剑术已达到达人水平，当他认真起来的时候没有人能在他的剑下存活。小田原之战中，以“打倒丰臣”为目的进军的伊达军却在石田三成军的进攻下惨败，片仓一直将此视为是自己的责任，自责的同时也在寻找着复兴伊达军之路。



▼用刀从下往上描绘出圆形刀光、对面前敌人造成伤害并将其挑空的技能。长按按键会衍生出使用第2把刀攻击的“月耀”。



固有技 月煌



固有技 月闪

△横向斩杀面前的敌人。长按按键会衍生出使用第2把刀攻击的“霞断月”。

▶首先集中精神用刀在空中画出圆形，之后斩杀敌人的爽快技能。描绘圆形时长按按键，直至浮现出满月图案后攻击力会有一定的上升。



固有奥义 辉夜



BASARA技

△水平挥动太刀攻击360度范围内的敌人。不但被敌人围攻时能造成巨大伤害，同样在与强敌武将交手时也会发挥出惊人的效果。

### 体验“高手级的动作”

山本：总之，我们是将小十郎设计成为一个会施展出高手级动作的角色。他的最大特征是，通过长按按键，会使用双刀流进行攻击。此外，在使用双刀连续进攻后，也可以无硬直地紧接着使出别的固有技，总之能诞生各种各样的打法。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# 演技过人的无敌绅士



## 勿怪跳跃 最上义光

CV：白鸟哲

武器：指挥刀

最上家的当主，人称“羽州探题”、“羽州之狐”，是个善于使用各种奸诈伎俩的谋略家。曾经他与邻国的伊达和上杉是犬猿之仲，但自从小田原之战后伊达军遭到削弱，最上义光也瞅准这一机会打算侵占伊达家领土。





◀最上将手指指向远方天空的一角，所有的敌兵也会跟着一起转头。这种欺诈性质的技能也是最上的最大特征所在。





◀▲既有搞笑的技能，也有华丽的招式，最上就是这样一个拥有双重魅力的武将。

### 最上善于“搞笑”

山本：最上是个会通过喝茶、雕刻自己的冰雕等搞笑手段分散敌人注意力的角色。这些特殊的技能在与敌武将交战时也同样有效。

# 贪吃的孩子与小心翼翼的武将



## 无明秋夜 小早川秀秋

CV：福山润

武器：锅



▶小早川最爱各种锅。从开战前要吃锅料理、到作战中啃着胡萝卜的样子非常搞笑可爱。





◀锅也同样可以作为攻击用的武器。在《战国BASARA3》中，他曾经乘坐着锅移动，不知道在本作中这一独特技能是否会保留下来呢？

小早川秀秋是小早川军的总大将。但是，虽然冠以总大将之名，他本人却是个优柔寡断、自己什么都决定不了的孩子而已。每日战斗所积累下来的压力，他都会通过吃饭来消解。

### 关键词是“吃”

山本：小早川会通过吃各种各样的食物而令技能发生改变。另外还有将巨大团子投向敌人等各种搞笑的动作存在。

# 用『爱的力量』劝诱信徒



## 古今奔放 大友宗麟

CV：杉山纪彰

武器：驱动国崩



大友宗麟是大友家的年少当主，不知为何会沉迷于以“爱”为口号的奇怪宗教“扎比教”之中，试图在九州构建起扎比教大国，为此不惜将部下也全部洗脑成为教徒。大友宗麟的家臣无一人敢于对主人的行径提出质疑，因此现在的大友领地已经发展成为了扎比教的温床。





◀▲驾驶着“驱动国崩”驰骋战场的大友宗麟。扎比教的信徒们会在“爱之力”的引导下进攻敌人。

### 召唤出天使来战斗

山本：宗麟会召唤出天使来捉住敌人，并带着敌人一起行动。此外他还会乘坐上“驱动国崩”用火炮攻击对手，是个一举一动都相当华丽的角色。

# 暗中支持着真田幸村的忍者





## 苍天疾驱 猿飞佐助

CV：子安武人　武器：手里剑



猿飞是所属于武田军的忍者，无论是暗中调查军情，还是上战场作战都游刃有余。曾经，他和真田幸村属于相互吐槽搞笑的主从关系，但自从武田信玄病倒、真田幸村担任起总大将之后，猿飞的态度也随之发生了改变。他开始更为冷静冷酷地指导着幸村，展现出一名成熟武将的独特魅力。

固有技 影潜之术



◀让影分身潜入地下，移动到前方敌人所在处跳起攻击。长按按键还可进行空中追击。

固有技 影追之术



▲使用手里剑投掷向前方敌人的同时，影分身会追加攻击。升级之后，攻击次数还将增加。

固有奥义 空蝉之术



▲旋转手里剑在空中制作出影子。之后，会对企图攻击的敌人造成极大的反击，可以在跳跃过程中发动。




▲制造出众多影分身后高速旋转攻击周围的敌人，并造成吹飞效果。被敌人包围时特别有用。

### 在任何场合下都能制造出分身

山本：既然是忍者，那么猿飞佐助能制造出自己的影分身也就不是什么困难的事。操作方法并不难，是任何人都可以简单进行的操作。并且我们还在他的动作中引入了一些格斗游戏的元素，例如吹飞敌人后操纵影分身从地下跳出对敌人造成连击等等。

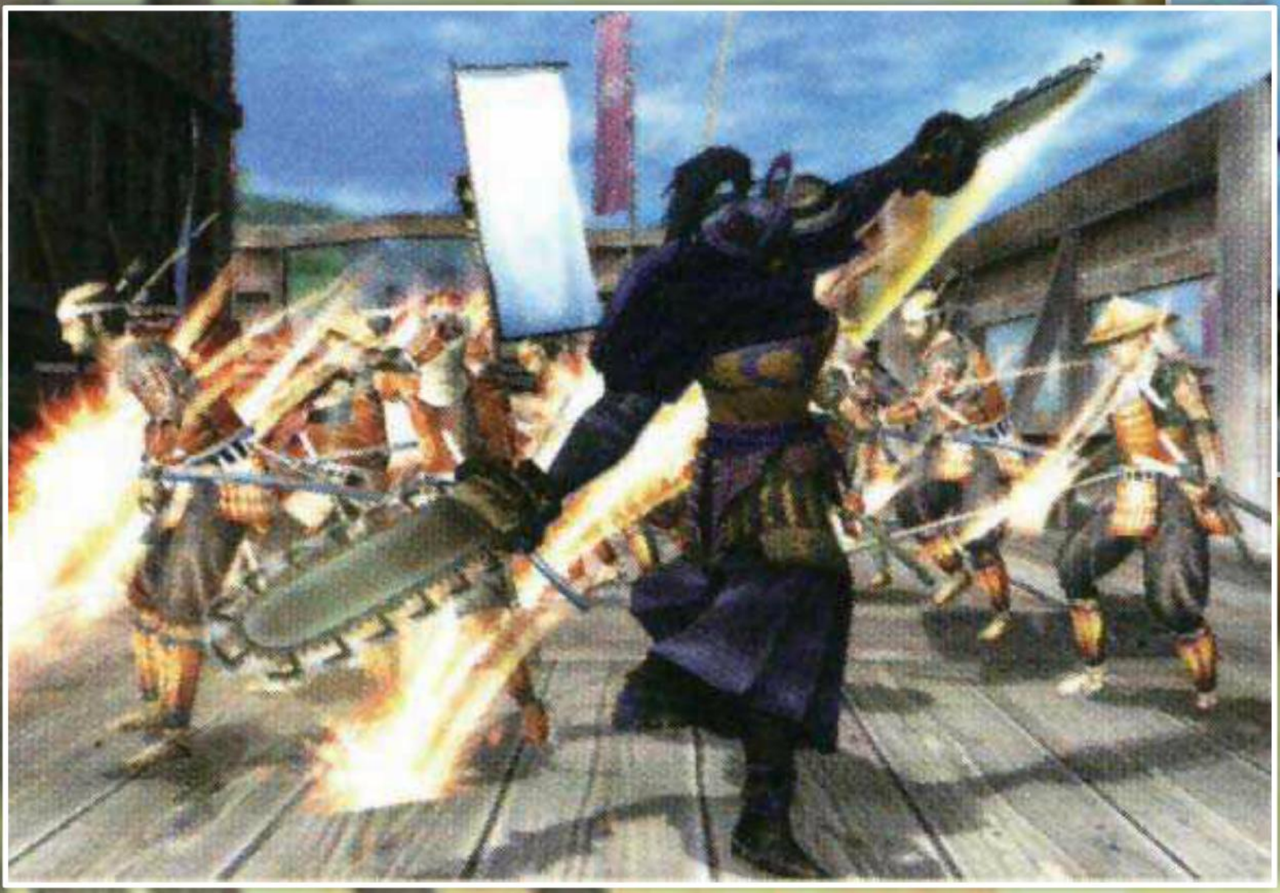
## 立花宗茂

CV：稻田彻　武器：雷切

# 豪爽有教养的劳苦人



侍奉大友宗麟的武将，人称“西之宗茂”，与岛津义弘、本多忠胜并称战国最强者。立花宗茂是个慈善、忠信、文雅的人物，其骁勇作战的一面与无暇的人格均为人所称赞。虽然他总是被崇拜扎比的大友宗麟耍得团团转，但他从始至终依然在坚持贯彻着自己的信念与武士之魂。



▲宗茂的武器“雷切”从外形上看类似于电锯，他是力量型角色，挥舞雷切作战时也给人以强烈的视觉冲击。



▲宗茂的固有技、固有奥义等技能都会附带上雷属性。

### 总之就是要爽快！

山本：立花宗茂是最能够发挥出雷切爽快力量一面的武将。在斩杀敌人的时候，他的自身还会释放出雷电攻击，作战范围非常广泛。



CV：速水奖 武器：锡杖镰

# 慈眼旁观 天海

## 慈悲深奥的谜之高僧

侍奉于小早川秀秋身旁的谜之高僧，总是口吐甜言蜜语，却极少会传授小早川有用的知识。他的本名、出身、过去、何时起开始侍奉小早川等信息一概不明，但从言谈间可以察觉到他正在策划着什么不可告人的计划。



### 敬请期待他的“恐怖”

山本：尽管被士兵们尊称为“慈悲深奥的天海大人”，但在这层光辉的背后，天海却有着令人倍感恐惧的一面。他会吸取敌人的灵魂来提升自己的能力，总而言之不是个善类。







▲因为锡杖镰的杖柄很长，因此当天海左右挥舞锡杖镰时能攻击到很大范围内的敌人。

▶吸收敌人的灵魂后，锡杖镰就会泛起不详的绿光，这之后天海就会旋转着攻击对手。

# 制作人访谈

## 比三代的世界更加广阔的超豪华最新作

**——能谈一谈本作制作的过程吗？**

**小林裕幸（以下简称小林）** 《战国BASARA3》发售之后，受到广大玩家的一致好评，因此才打算制作一个后续作品。一开始想叫做《战国BASARA3 英雄外传》，但是如果加上“外传”这样的标题的话，对于那些初次接触的玩家来说似乎会有种门槛过高的感觉，所以决定换掉。

**山本真（以下简称山本）** 本来新作是比《战国BASARA3》的内容更加广阔的作品，但是叫“外传”的话给人的感觉似乎更小气了。在考虑名字的时候，想到了剧场版动画的标题是《战国BASARA-The Last Party-》，于是在游戏中决定也使用这个名字，不过不用英文而是采用汉字来表示。

**——“宴”这个字都有哪些含义呢？**

**小林** 前作的剧情整体上来说严肃的部分非常多，但这次的作品则有很多明快的情节，能够给玩家一种“畅快淋漓”的感觉。可以说是一场盛大而热闹的“晚宴”。

## 拥有大量与“宴”这个标题相称的新要素

**——松永之外的人物在《战国BASARA3》之中作为敌方武将登场，这次也有类似的设计吗？**

**小林** 完全不同。可用角色完全是重新设计的。

**——原来如此。那么除了这次介绍的武将之外，还有哪些武将会登场呢？**



▲松永久秀剧情。

**小林** 从现在公开的图片上面，我们能够看到德川家康、石田三成、伊达政宗以及真田幸村这四个人。至于其他人物，敬请期待后续报道。

**——那么，关于本作的新要素可以透露一下吗？**

**山本** 这次基本上所有的模式都支持双人游戏。其他还有各种各样的系统将会加入进去。不管是单人游戏还是双人游戏都保证能够乐在其中。里面包含很多非常符合“宴”这个名字的豪华内容。

## 每个武将都有各自的新故事

**——能谈一谈本作的剧情吗？**

**小林** 松永久秀是一个只为自己欲望而生的人，所以本作也是讲述他如何得到自己想要的东西的故事。之前的系列中松永都是作为敌武将登场，这次由玩家来扮演松永这个角色，对于他的剧情设计也着实苦恼了一番呢。

**山本** 片仓小十郎在前作伊达政宗的剧情中一直处于故事的背面，稍微有些沉重的感觉。另外，本作的时代设定与《战国BASARA3》基本相同，是一直到关原合战的剧情。

**小林** 真田幸村因身为武田军的大将而感到苦恼，此时的猿飞佐助又会做出怎样的选择呢……？就是这样一个情节的发展。

**——原来如此，那其他的人物呢……？**

**小林** 其他的，今后会陆续发表（笑）。

**——那么，最后对读者们说几句话吧。**

**山本** 我一直在制作《战国BASARA》系列，大家的支持就是我最大的动力。希望本作也能够同样得到大家的喜欢。

**小林** 今年不但有剧场版动画，还有两作游戏，简直就可以说是BASARA年啊。不过“宴”才刚刚开始，请大家好好享用吧。



■猿飞佐助剧情。



◀片仓小十郎剧情。



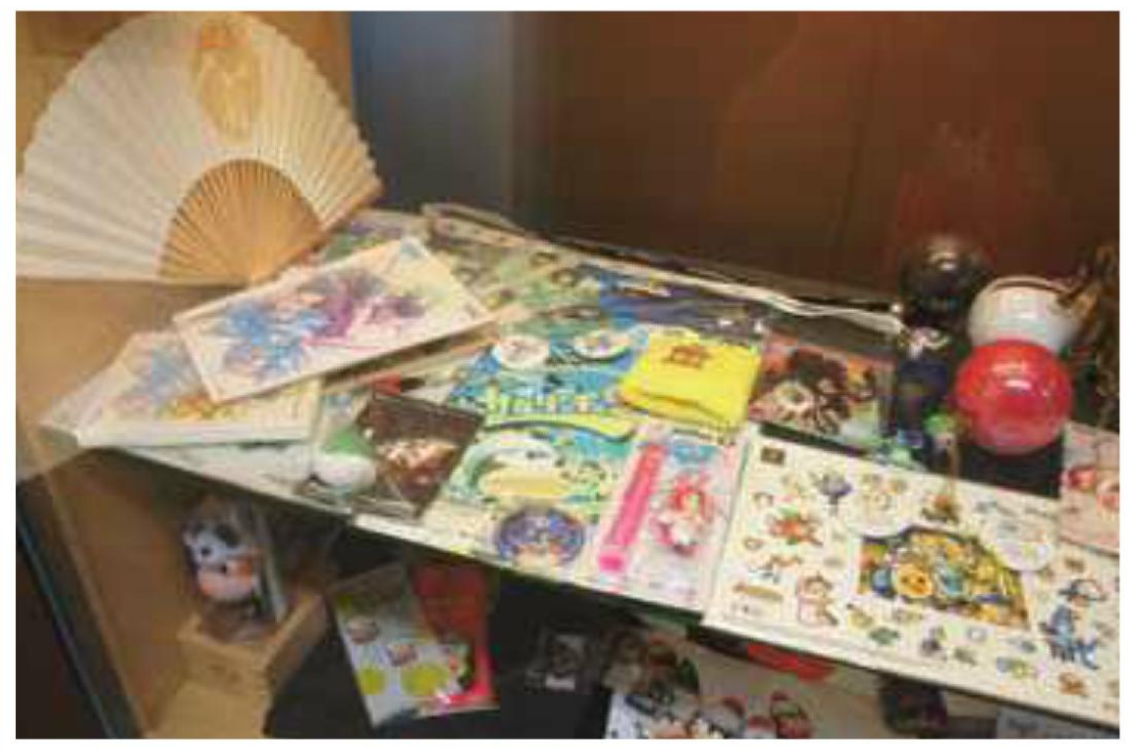












# SCEH媒体试玩会散记

**7月6日及7月12日，受香港索尼电脑娱乐（SCEH）邀请，我们与《掌机王SP》的同事一同造访了SCEH本部，分别参加了一场媒体新作试玩会和另一场PSV媒体体验活动。印象中这是我们第一次近距离接触这家与中国玩家息息相关的电视游戏公司，除了带着工作任务，也带着兴奋前往。这一路上的小插曲还挺多，走进SCEH之前与走出SCEH之后的发生的故事同样值得与读者朋友们分享。可能您在看过之后会有所疑问，这是游戏公司探访，是试玩报告，是香港游记，还是旅游指南？也许正如标题所示，这就是篇形散神也散的散记吧，呵呵！尽管如此，我们还是希望这篇“四不像”特稿能够给您的阅读带来愉悦与收获。**

文 胜负师　美编 NINA
摄影 九兵卫、酷洛洛、白菜

## SCEH印象

先从7月6日的新作试玩会说起吧。SCEH的邀请函是在此次媒体新作试玩会开始前一周左右发出的，当时与我们联络的公关部主管杰西小姐就表示这并不是一个规模很大的活动，他们只邀请了香港本土的媒体和UCG，形式上更像是一个小型派对，为活跃气氛，还设有《街头霸王对铁拳》的媒体友谊赛。

对于三款提供试玩的游戏——《街霸对铁拳》、《英雄不再 危险地带》以及中文版的《死神 灵魂燃烧》，我个人倒是都挺有兴趣，看活动时间和其他工作不冲突，便早早地占了个坑，哦，是报了个名。另有三位编辑与我同行，其一是《掌机王SP》的编辑酷洛洛，因为他熟练掌握普通话、粤语等多种语言，所以经常



■SCEH会客室内零食饮料的冰山一角。

做为我们与SCEH的联络员；其二是隔三岔五去香港扫宅物的九兵卫九老师，爱好广泛的他这次主要负责摄影；其三是第一次去香港的小编华尔兹，人称“背负购物清单与莫名诅咒”的悲情男子，具体是什么样的诅咒，后文再表。

因为华尔兹的关系，我们虽然较早出发，但来到SCEH所在的大厦时已是下午1点50，离活动开始还有10分钟。此栋大厦位于尖沙咀闹市区，底下几层是高档购物中心，吃穿用琳琅满目、应有尽有，上面则全是办公楼。从一侧的景观窗中能一览维多利亚港的婀娜多姿，可谓心旷神怡，美不胜收，这才是货真价实的无敌海景豪华商业中心啊！由于是第一次来，在硕大的商场里一路走一路问，比较神奇的是一位保安大哥，我们还没开口呢，他就问我们是不是要去索尼，难道哥儿几个真的长着一脸“索饭相”吗？

大厦的电梯十分宽敞，而且速度极快。出电梯环顾左右，一眼便看到了SCE的菱形LOGO，前台大厅整体以白色为基调，因为灯光的关系，墙面呈米黄色，显得更柔和一些，装修简洁大方，内部安静整洁。不过这也有点儿太安静了，大门紧闭，前台也没有人，一看

表，1 点 59 分，难道我们来早了？按了下门铃，从大厅右侧走出一位手捧文件夹的年轻姑娘，她便是与我们联系的杰西小姐了。酷洛洛在之前参加的一些活动中见过杰西，于是便向她一一介绍我们。杰西笑容甜美，亲切大方，寒暄几句过后，便把我们引入会客室。九老师一进 SCEH 的大门就显得十分紧张，在往里走的间隙，终于鼓起勇气小声问能不能拍点照片，杰西说可以没问题，只是办公区不能拍。

在前台左侧有一道磨砂玻璃门，与门相隔的是一片很大的区域，那就是办公区了，和一般的公司一样隔成了一个个卡位，职员们正在紧张的工作，自然不好打扰。磨砂玻璃门附近摆着几张椅子，一个茶几，茶几上放着一些索尼主机与游戏的宣传资料。前台的右侧贴墙放着两台 PS3 试玩机，两个框体的区别比较大，薄机那台还有 MOVE 的宣传，厚机框体上的 PS3 LOGO 用的还是“蜘蛛侠体”，应该有些年头了，只是两台试玩机都没有通电。试玩机旁边还摆着《GT5》和《无名英雄 2》的宣传架。最吸引眼球的当数通往会客室的走廊墙上的那个橱窗了，里面摆着各种限定版、模型手办、各色周边和纪念品，看得人口水直流。

进入会客室，发现已经有两家香港媒体先于我们到达了，看来我们来得还不算太早。会客室的面积不是太大，但看得出经过了重新布置，更有家居的感觉。靠门的桌子上摆着不同口味的饮料和零食，虽说是用来招待媒体的，但我们毕竟是第一次来，所以没好意思伸手去拿。左右两边各有一台小电视，用来试玩《英雄不再》和《死神》，正中的大电视是本次活动的主角《街霸对铁拳》。会客室的这台机接的是两个的摇杆，比赛就用它了，而在一墙之隔的会议室中还有一台《街霸对铁拳》的试玩机，接的则是手柄，供人练习。试玩用的 PS3 都是传说中的测试机和开发机，只是工作人员再三叮嘱不能拍照，我们也只好作罢。



■满屏的鲜血还宅男杀手以本来面目。

## 英雄不再 危险地带

由于《街霸对铁拳》有其他同行正在练习，我便先尝试了一下《英雄不再 危险地带》。一个多月前，我刚刚拿下《英雄不再》的白金，三周目下来也有点相见恨晚、日久生情，对本作艺术风格的喜爱战胜了频繁读盘带来的烦躁，这好比面对自己所爱的人时，等待绝不会成为问题。这里需要严正声明的是，我对本作加强版《危险地带》的兴趣才不是什么肤浅的、点到即止的鉴赏模式，关键在于原先的日版让一部好端端的 B 级片砍掉所有血浆，非要让我这心智成熟的三十岁宅男重温十三岁时的游戏体验，哪怕蓝光盒子上标注的是“16 推”，也掩盖不了其“河蟹”本质。新版本加了几个 BOSS 和任务算是锦上添花，但我估计自己玩不到那么远，所以重点放在了新增的 MOVE 操作方面。



■工作人员正在向来宾解说加强版的特点。

左右分离的操作基本上和 Wii 版差不多，在发动终结技和投技时要照着方向提示晃动手中的 MOVE，判定上还比较宽松，也不需要太用力，轻轻一划即可，灵敏度很高，但翻滚回避也需要用到体感操作，对于习惯于手柄的玩家来说需要一点时间来适应。《危险地带》其实和已经发售的《英雄不再》欧版以及 8 月即将发售的美版内容是相同的，游戏画面并没有明显的进化，读盘速度感觉略有提高，不过血腥度那是大大地提升了。原先一死就碎成马赛克的杂兵们，这回不是被斩首就是被拦腰切断，连续终结几个杂兵后已是满屏的血污。印象最为深刻的是第一个 BOSS——杀手榜排名第 10 位的 Death Metal，在击败他的剧情动画中，“河蟹版”里是只把他的大刀打飞，而这一次是连刀带双手一起砍飞，相当惨烈。这个加强版是日文的，我按下 PS3 键看一下奖杯，一旁在向其他香港媒体介绍本作特点的工作人员还以为我按错了键。把奖杯列表扫了一遍，果然和原先的版本有所不同，但和欧版是一样的，这意味着加强版与原先版本的奖杯会分开计算，给 FANS 多一个重玩的理由。

打完第一关，我放下 MOVE，此时杰西一手捧着文件夹、一手拿着笔跑来问我对这个游戏的感觉，我概括着说了几点。杰西一一记下，又问我觉不觉得这个游戏和《凯瑟琳》有点像，我说不像啊，一个是杀手，一个是爬楼。她又补充说到是两个游戏的角色感觉有点像，话题这就样扯到《凯瑟琳》上了。我说《凯瑟琳》这个游戏我非常喜欢，就是太难了，白金花了我很多时间，杰西说她也白金了，这让我异常惊讶，能白《凯瑟琳》的必然是女中豪杰啊！她说自己有帮手，是和她哥哥一起打的，还看视频参考。不过当我提到《凯瑟琳》中最麻烦的巴别塔模式时，她好像没什么反应，是不是她把故事模式全金杯和白金奖杯的概念搞混了呢？不管怎么样，敢于挑战《凯瑟琳》的女玩家上辈子都是折翼的天使啊！

## 死神 灵魂燃烧

《死神 灵魂燃烧》是第一款次世代《死神》游戏，也是第一款中文化《死神》游戏，哪怕不是原著的粉丝或是无双游戏爱好者，能多一款官方中文游戏对于国内玩家来说也是件好事。本作的日版已经推出，只是价格偏高，中文版是 7 月 28 日发售，价格比日版会便宜不少。来此次媒体试玩会之前，我做了些功课，对本作的基本玩法和特点有了一定的了解。有不少玩家在初尝试本作时会给出相对负面的评价，但在适应了系统且角色成长到一定阶段后，游戏的爽快感和流畅度都会有明显提升，在动漫改编游戏中可以算得上是款佳作。

游戏的手感还是不错的，招式设计忠于原著且有一定的发挥，缺点主要是画面场景比较简陋，另外听玩过日版的朋友说与原著相比剧情有的缺、有的跳，不过因为是游戏版，他也可以理解这样的剧情安排。做为一款无双类游戏，本作一样免不了刷刷刷，不过在难度方面比较硬派，我见有人试玩时选 NORMAL 难度也还是死于非命，酷洛洛自信满满地打 HARD，也在 BOSS 战时惨遭轰杀，自己便先从 NORMAL 试试手。



■虽然中文版月末就会发卖，但试玩版本并非完全版。

才玩了一关半，不知按了什么键，角色不动了，画面右上角出现一个奇怪的菜单，我调了一下第一项，把它设成 ON，右上角显现出“开发度 76%”的字样，这回明白了，这原来还不是完全版，而且游戏中的 DEBUG 模式也还没有去除。我又研究了一会儿，终于发现只要同时按下左摇杆和右摇杆，就能发动 DEBUG 模式，只按右摇杆的话还能锁定当前画面，也就是说无论角色怎么移动，视角都不会随之转动，只呈现一个固定位置的画面，我控制黑崎一护


■DEBUG模式发动，一护如同坐上直升飞机直冲云宵。

从左冲到右，又从右冲到左，就像是《猫和老鼠》等动画中经常出现的滑稽场面，把在一旁的九兵卫和酷洛洛都逗笑了。更夸张的还在后头，菜单中各选项的用途还挺丰富，体力无限、灵力无限自然不用多说，还有敌人体力无限、敌人不会进攻等选项，最有意思的是无限跳跃，只能连按跳跃键，角色就会一直往上，翱翔于天际，不一会儿，“叮”弹出一个奖杯，一看，原来是一场战斗跳跃 100 次。在最高空让一护放出几道剑气，之后当一护落地时，剑气居然还没有到达地面。

接着又试了试其他角色在 DEBUG 模式中能有什么作为，可以说是个个都有小惊喜。不过这会儿会客室里的人开始多起来了，不能玩得太过火，而且过会儿就要比赛了，赶紧练练《街霸对铁拳》先！

# 街头霸王对铁拳

对于顶着“梦幻格斗”光环的《街霸对铁拳》，想必格斗迷们都希望能在游戏发售前亲手过过瘾吧。其实今年 E3，星夜同学便有机会试玩了一把，不过 FTG 非他所长，他向我描述得比较模糊，光靠“脑内补完”也不是很顶用。这次试玩，我加起来大概打了两个小时，应该说对本作有了一个更加全面和直观的认识。

这个试玩版与 E3 上展出的版本是相同的，有 14 名角色可供选择，《无名英雄》的主角柯尔还不能选择，操作方式目前只有六键模式，四键模式还没有做好，而且游戏中无法查看出招表，也不能自行设定键位，用手柄玩会比较难受。之前已经报道过游戏采用的《铁拳 TT》的对战规则，而系统方面特殊的地方还不少，比如换人是中拳 + 中脚，在招式硬直中换人需要耗一格必杀槽，而重拳和重脚连按两下或交替按，命中时会变成换人连技的起始技，令对手浮空，且不耗费能量。每个角色都有一种必杀技可以按住不放来增加必杀技等级，比如隆的波动拳按住两三秒放开就变成 EX 波动拳，按住五秒左右就直接就成真空波动拳，且不消费必杀槽。必杀槽共 4 格，超必杀技费 3 格，输入方法是特定指令 + 三个拳或三个脚。《铁拳》角色的招式有搓招，也有按键形成的固有连技，像一八和花郎的风神步在游戏中也可以


■由于大家都对系统不熟，所以“龟派”胜率会高一些。


■赛后举办了隆重而又简短的颁奖仪式。

实现，招式比想像中要丰富。

可以坦言，就目前的完成度，我对《街霸对铁拳》的失望要大于惊喜，在杰西向我询问试玩感受时，我一口气提了五条意见，回到编辑部时又发了邮件给她，补充了几条，说“爱之深，责之切”也不为过，这里我就重复一下自己的观点：

1.《街霸对铁拳》的系统有其特别之处，就算是试玩版，至少也应该有出招表，或是在读盘画面安排简要的操作指南和系统教学。如果是最终成品，也不应只停留在增加个出招表和练习模式，有必要设置一个详细的教学模式，方便玩家了解系统，快速上手。

2. 重拳和重脚在游戏中很常用，但只要之后多按了一下重拳或重脚就会变成换人连技，很容易出现误操作。加上换人连技被防住后又是大破绽，这样的设计显得有些草率。

3. 人物的移动不太灵活，前冲和疾退的动作有些硬，倒地后的起身动作偏慢，特别是向前翻滚起身，持续时间太长，动作也缺乏美感。而那种不费必杀槽的超杀也显得有些鸡肋，谁会傻站着等 5 秒让你蓄力？

4. 招式的攻击力设置过低，特别是超必杀技，威力更是低得可怜。加上换下去的角色有部分体力还可以回复，经常打着打着就把 99 秒的时间全耗完了。本次比赛中有一半以上的对局都是打到 TIME UP，招式攻击力显然还有细调的必要。

5. 体力槽的三种情况（剩余体力、已损失体力、可回复体力）颜色太过接近，而且又是两条体力槽，在激烈的战斗中可能会辨认不清。比如这次比赛决赛最后一局，双方打到时间结束，冠军双手抱头一脸懊恼，原来他以为自己的体力较少输了，旁边的人提醒他，他才知道原来是自己获胜。

6. 部分招式命中时，会有类似《街霸Ⅳ》那样大特写，伴有画面停顿的夸张特效，不过这样的特效在游戏中出现太过频繁，停顿时间也有点长了，一定程度影响了对战的流畅度。

7. 角色形象既不美式，也不日式，这样的结果就是让女性角色的脸显得不够好看。

8. 杰西问我还希望加入哪些角色，我的回答是《铁拳》方的布莱恩、安娜等，《街霸》方的樱、阴、阳等，但不希望阴阳兄弟过分强大影响平衡性。此外，还希望能加入一些有趣的角色，比如熊猫、袋鼠。期待最终可使用的角色能超过 40 人！

9. 最后，我对杰西表达了希望通过 SCEH 的努力，让《街霸对铁拳》推出中文版本的愿望。像《苍翼默示录》、《KOF》等格斗游戏的最新版本都有中文版，而且格斗游戏的文字量少，中文化的难度小投入低，对华语市场的重视一定能得到相应的回报。

媒体友谊赛部分没什么好说的，每家媒体只能由一人参赛，酷洛洛其实打得不错，不过他把机会让给了我。因为《街霸对铁拳》系统特殊的关系，大家都在同一起跑线上，对战时没什么连技，战术也很单调，说实话打得挺难看。参赛的香港媒体也不全是游戏媒体，有的是电子或时尚类的杂志编辑，有一个女编辑干脆没有上场。因为人数不够，索尼的工作人员还在初赛时上场凑数，我便是击败一位工作人员才晋级的。至于豪华赏品，冠军是 500 港币的 PSN 港服点数，亚军是 200，季军是 100。九老师见我惜败，过来安慰我，说咱们第一次来就很不客气的拿走冠军，这样不太好，拿亚军挺好，也不丢面子。其实能拿个亚军我已经很欣慰了。

# 春丽与朱丽娅

在 SCEH 的会议室，还有另一道风景。因为会议室光线明亮，空间也够大，所以专供前来试玩的媒体为 COSER 拍照。两位 COSER 一个扮做春丽，一个则扮成朱莉娅。官方请来的 COSER 果然不错，春丽 MM 高挑，朱莉娅 MM 则娇小一些，她们的衣着细节颇为专业，POSE 也显然经过了培训。稍显遗憾的是，两位姑娘虽面容姣好，但均不属于很上相的类型，所以照片上的她们不会给人惊艳之感。这让我想到每年 TGS 的 SHOW GIRL，同样会有这类真


■要COS出角色的神韵，了解游戏是第一步。


■怎么样？和游戏人物对比一下还像吧？

人远比相片好看的情况。总之不要过分相信照片，角度、光线、表情的抓拍、相机的好坏，因素太多了。

九兵卫和酷洛洛在给 COSER 拍照时还有个小插曲，我们在桌子上找到几张彩色打印纸，可能是之前拍照的媒体拿来给 COSER 参考动作造型用的，这上面有春丽和朱丽娅的角色设定图，一些游戏中的招牌 POSE 和其他 COSPLAY 的照片，不过照片的部分就比较雷了，里头居然还有男人扮的春丽……本人对其参考价值表示怀疑。

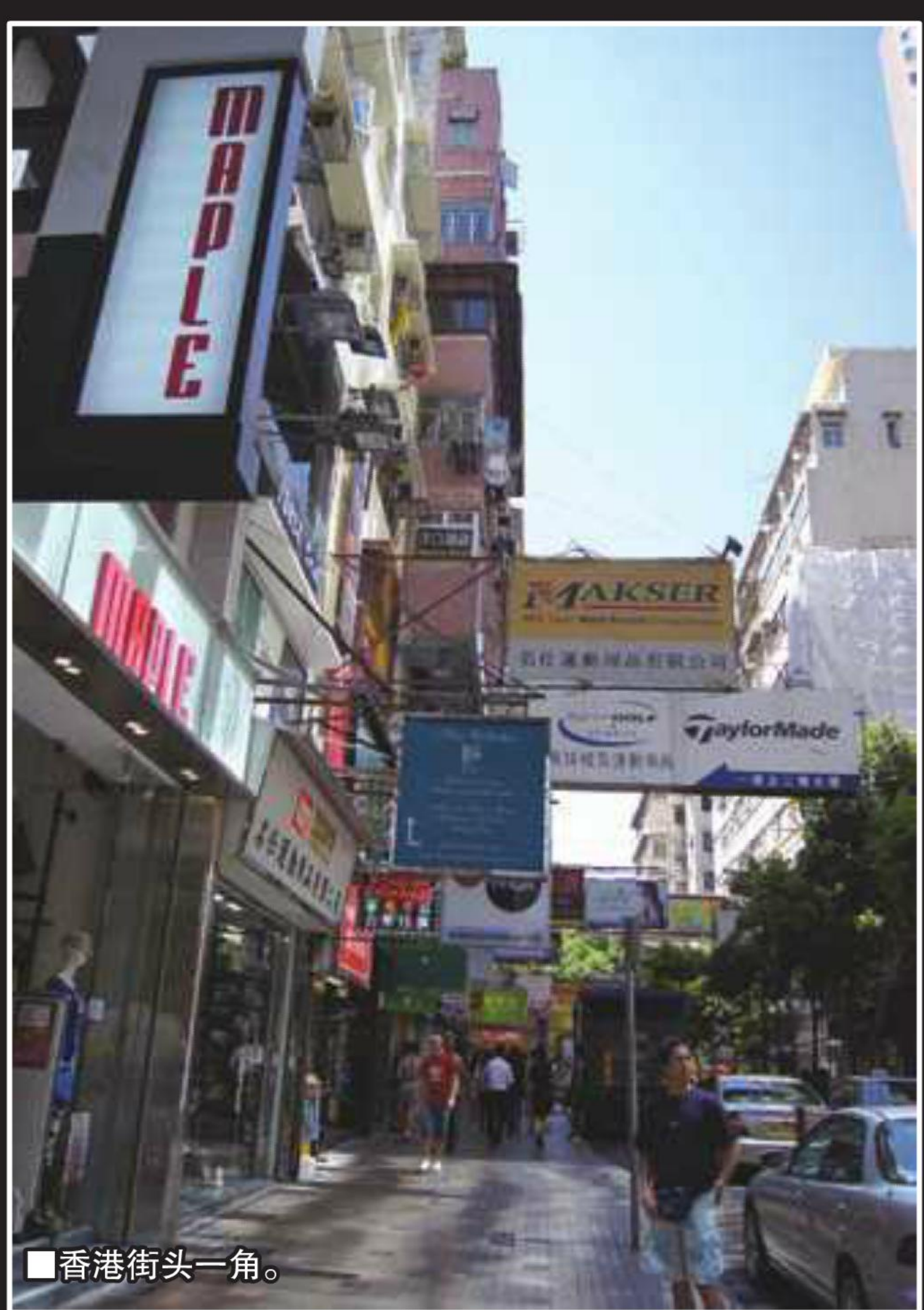
两位 COSER 可能原本就认识，或是同属一家模特公司，没有拍照任务时两人在一旁有说有笑，甚至还会拿起手柄打上两局。朱莉娅 MM 有些羞涩，春丽 MM 则热情大方，而且春丽的普通话说得不错，有时还会充当翻译，告诉朱莉娅我们在说些什么。比较意外的是，春丽还主动和华尔兹聊了几句，问他从哪儿来，这次到香港是不是专程来参加这个活动的什么的。如果是闯荡多年的老江湖，一定会回答“除了来参加活动，我还听说这里有两位漂亮的 COSPLAY 小姐，所以一定要来见识一下”之类的，不过华尔兹同学也太实诚了，说除了参加活动，还来看电影，IMAX 3D 版的《变形金刚 3》。根据我的经验，女孩子十个有九个对变形金刚之类的东东不感兴趣，果不其然，当华尔兹说完“变形金刚”四个大字时，话题也戛然而止了。

比赛时，春丽与朱丽娅会站在选手身边为他们加油，最后她俩还做为嘉宾给三甲选手颁奖。我们离开时，两位姑娘向我们挥手道别。电梯里，华尔兹同学怅然若失，喃喃自语：“唉，应该问她们要联系方式的。”

# 在路上

时间倒回 6 号早上 10 点，这是我们约好的集合时间，再整理整理装备，10 点 15 分正式发出。听上去有点晚，不过经验告诉我们这个时间只早不晚，记得第一次和九老师去香港时我怕路上耽搁就起了个早，10 点多到旺角时八成的商店都还没开门营业，结果无趣地晃荡了两个多小时。香港的城市节奏便是如此，而且这次试玩会的开始时间定在下午 2 点，即便是 10 点出发，时间还是绰绰有余的。不过队伍中有一个不确定因素，那就是华尔兹同学，他在出发前一晚才发现自己的港澳通行证上赫然写着“团体旅游 L”，而非“个人旅游 G”，这下可把他急坏了。还好经验老到的九老师给他出了个主意，可以在过关前找家旅行社，花点钱让他们把你带过关，这样便能“以团体之名行个人之实”了。

乘地铁来到福田口岸，九老师和酷洛洛便在附近的换汇点换港币，我前两天便早早地在银行里换好了，因为银行 83 左右的汇率（人民币 83 元换 100 港币）比起换汇点 85 的汇



■香港街头一角。


■从SCEH可以眺望维多利亚港的美景，绝对让人印象深刻。

率显然要划得来些。华尔兹再显菜鸟本色，问能不能到了香港再换。九老师扶了扶眼镜开始讲解，除非迫不得已，不然千万不要这样做，因为香港的街边兑换点汇率通常在 90 以上，甚至是 1 换 1，瞬间就能让你在汇率上损失 17%，到了香港再换港币绝对不是明智之举。

要换多少港币完全看到香港想买什么，两顿饭 + 交通费一般在 200 港币左右，没有大手笔的话换个一千应该足够了。不过华尔兹同学一口气换了好几千，酷洛洛觉得奇怪，说咱们在香港其实也就待半天，你换这么多花得完吗？华尔兹这才公布了他的消费计划，先去传说中的“香港宅基地”信和广场买 X360 外加 Kinect，还要帮纱迦买新版 X360 手柄和成就神作若干，参加完索尼的活动之后就去看内地还没上映的 IMAX 3D 版《变形金刚 3》……一听这计划，大伙脸都绿了，咱们这是去索尼，你手里抱台 X360，你是去参加活动还是去砸场子啊？简直令人发指！

被数落了一通后，华尔兹又被我们催着就近找了一家旅行社搞定他的团体证。他战战兢兢地走进去，和里头的人交谈了几句，交了钱，就被带到了一间休息室，工作人员招呼我们三个持“个人旅游”证的也一起进来等。休息室里已经坐着几个和华尔兹情况相同的游客，等他填好表格后，我们便坐着干等。电视里反复播着迪士尼乐园的国语宣传片，张学友不厌其烦地向我第十次介绍香港迪士尼时，休息室里的人数终于凑齐了。由于不是节假日高峰，我们排了不到一小时的队便顺利过关，神情紧张的华尔兹终于松了一口气。九老师过去拍拍他的肩，“我都说了不用紧张啦，花 50 块就能轻松过关。”“等等！ 50？不是 100 吗？”“这……你那战战兢兢的样子一看就是第一次去香港，被人坑了不是。”华尔兹颇感委屈，“他们问我要不要加急，我说要，结果就交了 100。”我心想还好是加急，要不然还不得看二十遍迪士尼宣传片呐！

进入香港境内，买车票时华尔兹又遇到了新问题。香港的地铁售票机分很多种，有的只收硬币；有的收纸币 + 硬币，但纸币只收 10 元和 20 元两种；只有少数售票机收多种纸币，但是必须票价超过 50 元时才能使用 100 元的纸币……华小弟大手笔地换了几千港币全是 500 和 1000 面额的，忘记换点散钱。由于每张车票是 30 多港币，其他人也凑不出那么多零钱，他只能去便利店买瓶水把钱打散。经过这么一折腾，时间有点吃紧了，由罗湖坐轨道交通去 SCEH 本部所在的尖沙咀要转两次车，加上步行，至少需要一个小时。这会儿已经 12 点多了，华尔兹本想时间有富余的话就先吃个饭再去信和逛逛（注：X360 可以先不买），不过这个计划已然行不通。好在香港的地铁转乘比较方便，月台之间一般间隔不远，标识清晰，就算是游客也能很轻松地找到，所以基本没有耽搁。下午 1 点刚过，我们终于重返地面，及时赶到了 SCEH。

# 悲情华尔兹

结束了在SCEH的行程，华尔兹心急火燎地拉着我们，说快去信和买东西，然后赶紧去看电影。九老师给他泼了一盘冷水，现在都快7点了，吃个饭再赶去旺角估计都快8点了，买东西总要逛一逛总要货比三家吧，最快也得9点才能搞定，再赶去电影院，并


■香港地铁里随处可见最新电影的海报。

不能保证一去就有合适的场次，去影院、等开演、外加两个小时的电影，这就12点了，回不去了！见观影计划泡汤，华尔兹带着失落的心情前往信和，不过除了X360以外，清单上其他的东西要么卖完了，要么没货，在郁闷到心智混乱的情况下，华尔兹买下了在模型界有“淫兽”之称的胡迪（《玩具总动员》主角），事后也成为众编辑的饭后话题。

话说人要倒霉起来喝凉水都塞牙，回来的时候过海关安检，华尔兹突然被工作人员带到一边，指着个黑袋子问这里头是什么，华小弟乖乖回答是台游戏机。“游戏机是吧，那要交税，150，填好单子去里头交吧。”“这……游戏机也要交税啊？”“这属于国家规定应当征税的20种商品，当然要交。”其实游戏机的定义有些模糊，之前有不少同事从香港买主机过关时都很顺利，只要你是一般的游客，不是一天出入关几次的走私客，海关通常不会查得如此严格。但今天就是赶上了，


■夜幕降临，华尔兹的观影计划就此破灭。

华尔兹也因此成为编辑部买游戏机被征税的第一人。在香港买台X360也就比内地便宜100多块钱，把税这么一加等于一分都没便宜，还搭上了路费、饭钱，还有过关时被旅行社黑掉的100，可谓得不偿失。而且因为过关时这么一折腾，哥几个还错过了末班地铁，只能打车回家，又多花了好几十。

唉，我说华尔兹同学啊，下次去香港前一定要沐浴更衣，虔诚祈祷，再算算阴阳五行、星座八字方可出行啊！

# 九老师不可能这么可爱

如果说华尔兹此行比较悲催，那九老师绝对是闪光了。尽管大伙都是第一次来SCEH，但是面过大场面的九卫兵却是我们之中表现最为紧张的，像是在图谋着什么。当得到允许可以拍照后，他一反常态，并没有去拍那个最抢眼的摆着各色限定版的橱窗，反而鬼鬼祟祟地向前台挪动，见四下无人便从包包里拿出早就准备好的桐乃模型，放在桌上“咔嚓咔嚓”地拍了起来，嘴里还喃喃地念叨：“终于和俺妹一起来到这里了，好兴奋啊！”

我等大惊失色，趁还没有人来，赶忙把九老师拖走，一边拖一边还规劝他，“九老师你‘师太’了，要注意形象啊！”九老师扶了扶眼镜，终于恢复了常态。不过事后从酷洛洛口中得知，“宅”心仁厚的九老师不知悔改，居然想要两位COSER和桐乃妹妹合影，不过因为他不会粤语，就让酷洛洛去和人家说，最后因酷洛洛誓死不从，九老师才未得得逞。

九老师和桐乃妹妹的故事还没有到此结束，无论是拍摄海景还是夜色，只要找到合适的角度，他一定会拿出俺妹，细心地拍上几张，还会向我讲解，“你看光拍景色多无聊啊，但只要放上一个小人儿，画面马上就变得生动起来……”我终于明白了，只玩器材永远也无法领悟摄影的最高境界，必须心中有爱，才能为冰冷的相机注入浓浓的情意。

去吃饭前，九老师突然不见了，我们三个回头往人堆里仔细寻觅，原来九老师还在海边栏杆上给桐乃拍写真呢！酷洛洛说要是九老师的模型掉到海里，他会不会奋不顾身地跳下去捞啊？我说你太小看九老师了，他一定会报警，到时候你就可以看到香港水警全体出动了。YY到这里，我们甚至编了一个四格——


■感谢酷洛洛神不知鬼不觉地拍下了如此传神的一张相片。

第一格：九老师正在夕阳下为桐乃妹妹拍照。

第二格：一阵大风吹过，精致的小模型掉进了大海。

第三格：九老师拔打999，大声喊道：“不好了！俺妹掉到海里了！俺妹掉到海里了！”电话那头的警察：“各单位注意！有位大陆游客的妹妹掉到海里了！”



■和桐乃一起到达SCEH，又解开了一个人生的奖杯。

第四格：月亮挂在夜空，怒气冲冲的潜水员终于把模型捞上来了，九老师的眼睛则变成了两颗桃心。

当我们把这个四格的构想告诉九老师时，他只是扶扶眼镜，微微一笑。之前我一直以为“九老师因为有一个漂亮的俺妹主题的手机壳就买了一台iPhone 4”的故事是纱迦等人散布的谣言，但香港之行让我深切体会到，这现代版的买椟还珠发生在九老师身上一点都不必感觉到奇怪，因为他就是这么可爱。

# 两日三餐

香港美食闻名于世，但对于我等匆匆过客来说，关于吃——省钱和填饱肚子是两大原则，6号在香港的两顿饭便是如此。

因为华尔兹的各种悲催，一行人到达尖沙咀站时已下午1点多，哥几个都饿得够呛，但能挤出来的时间就30分钟，吃大餐是不可能


■我早知道你手里的是红醋，就不告诉你。

了，考虑到华尔兹第一次来，怎么也得吃点有香港特色的吧，于是众人便钻入一家小小的茶餐厅。这里的面积非常小，无论桌椅都感觉小一号，四个大男人挤着一张小桌子根本施展不开，桌上还赫然写着“四至六位”，6个人的话估计得坐桌上了吧。最拘谨当数酷洛洛，身后几十公分处还供着关二爷，完全不敢乱动。小店的生意还不错，只有角落有张空台。一分钟后，有位客人进来，想坐那张空台却被店员

制止，让她与其他客人搭台，理由是这张是六人桌，客人只得入乡随俗。

这里的顾客几乎全是内地游客，而两个店员都是年过半百、头顶“地中海”的大叔，他们操着夹生的国语招呼着客人。餐桌的玻离下面压着菜单，密密麻麻至少有一百多项，可我们除了看到一些奇怪的记号愣是没有找到价格，只好叫大叔过来询问。大叔面无表情，说这些都是早餐，现在已经不供应了，又另外拿出几本餐牌。我们不由啧啧称奇，一百多项全是早餐，香港同胞的早餐实在太讲究了。

香港茶餐厅里的主食无论是饭是面，最便宜的都在三四十港币，吃洋快餐也差不多是这个价，30 多人民币一顿几乎是最节省的选择。除了华尔兹点了个猪排饭，其余三个点的都是面。猪排饭的分量还行，面显然有点偏少。九老师可能是饿昏了，本想往面里加点辣油，可却拿成了长得差不多的红醋，一显其天然呆的萌属性。我说不怕不怕，这反正是碱水面，也算酸碱中和了。事实上碱水面的味道我不是太习惯，不过也架不住肚子饿，一口气全吃完了。面里配的卤味十分入味，就是味道比较咸，吃完赶紧去便利店买水。



■山德士上校来到香港，拿出了不同的食物配方。

活动结束时差不多 6 点半，九兵卫和酷洛洛两位摄影爱好者开始拍香港的暮色海景。拍过瘾了大约 7 点，因为马上还要赶去信和广场购物，晚饭只能在 K 爷爷或 M 叔叔中挑一个，最后是三比一选中了 K 爷爷。说实在的，我非常不明白香港的 KFC 和内地的 KFC 差别为何如此巨大，无论是主食、饮料、小食、甜品，就连装食物的容器都完全不同，装修风格也不太一样，感觉就像是都叫 KFC 的两家店。至于味道，个人感觉香港 KFC 要柔和一些，口味不重，食物也更精致一些。套餐加 8 元有个日式布丁，用小瓶装着，口感相当不错。

在 KFC 里比较特别的是遇到一群小萝莉和小正太，浩浩荡荡几十人，占据了近半个用餐区。他们都穿着黄色的 T 恤，上面写着某某教育机构，小朋友们的身边还有七八个身着蓝色 T 恤，同属该机构的老师。他们说着普通话，唱着国语歌，显然不是香港本地的小朋友，想必是由教育机构组织到香港来旅游或是参加夏令营的。此时我们不约而同地把目光投向了也穿着黄 T 恤，同样是第一次来香港的华尔兹同学。

事实上，去了香港几次，大部分吃的都是洋快餐，要不然就是“大家乐”。不过在 7 月 12 日参加 PSV 试玩会后，我终于吃到了一顿像样的香港美食。那家店叫“沙嗲王”，在信和广场不远处，门口摆着一个奥巴马像，旁边还写着“请自尊自爱，不要对名人摆猥亵造型和不雅动作”。这家店的食物分量很足，用料实在，比如蟹粉豆腐里用的就是货真价实的蟹粉，绝不是业界潜规则的咸蛋黄，那海鲜炒饭也是人间极品，回味无穷。价格的话比快餐肯定要贵一点，平均每人 60 港币，但绝对物有所值。有机会去香港的朋友一定要品尝一下，强力推荐！

# PSV，我们来了

杰西说 7 月 6 日的媒体试玩会是他们第一次在公司内部举行这样的活动，如果觉得这样的形式不错，那他们以后会经常举办此类活动。我当时就在想要是搞个 PSV 试玩就好了，没想到这一切竟然来得这么快。

7 月 11 日晚上 11 点，杰西突然打来电话，说 12 号下午三点半，会有一个只针对媒体的 PSV 试玩活动，地点依然是在 SCEH，这是 PSV 第一次登陆香港，希望我们能来参加。由于是 PSV 的试玩，除了我、纱迦、九兵卫，还有《掌机王 SP》的胧月和白菜一同前往。由于活动举办时间较晚，一行人吃完午饭才出发，一路说说笑笑，相互吐槽，吐啊吐啊到就到了那架几天前让我们感叹其宽敞和快速的电梯前，一看表。

这回我们是真来早了，在前台签到之后便轻车熟路地往里走。走廊上已经换上了与



■村濑先生（左）正在回答UCG记者的提问。





■回眸一笑百媚生。

PSV 活动相关的指示牌和宣传画，会客室里只剩两台电视，可试玩的内容依然是《街霸对铁拳》，上次没来的三位编辑这回也有机会试试手。房间内更多的位置被腾出来摆放食物和饮料，这次的食物也升级了，特别是一些排得整整齐齐的小糕点，每一款的样子都不同，非常精致，让来宾们都不好意思破坏阵型，顶多就是拍拍照片。PSV 试玩区设在了原先给 COSER 拍照的会议室，但现在还未开放，其变化让我十分惊讶，里面巨大的会议桌和几十把椅子已经不知去向，只摆了四个 PSV 的试玩台。因为这个 PSV 试玩会是临时举办的，杰西昨天才和她的同事从国外回来，可以想像昨晚是怎样的一个不眠之夜。





■为什么电子产品总是和美女相得益彰呢？

三点不到，会客室里已经挤满了人，人数是上次试玩活动的数倍，除了游戏、电子、家电、时尚杂志之外还有几家报纸，PSV 的吸引力果然不同凡想。杰西见人到得差不多了，便开始介绍活动流程。正式试玩前，会有一个简短的记者会，由 SCEH 的副董事——村濑胜彦先生向大家介绍 PSV 的基本情况，并设有媒体提问环节。之后会安排一点时间让大家给 PSV 和模特拍照，然后所有媒体会被分成三组，轮流试玩《未知海域 黄金深渊》、《小小大星球》和《重力眩晕》三款游戏，每组试玩时间是 20 分钟，共计一个小时的试玩时间。

记者会上，村濑胜彦先生笑容可掬，以流利的英语向在场媒体介绍 PSV 的基本特点与功能，并播放了一段 PSV 的全新预告片。此后的提问时间里，没有太多记者发问，而这种场合通常也很难得到一些实质性的回答，不过九老师和我还是做了尝试。九老师问的问题是“原先 PS3 用户的资料，如奖杯、存档等能否转移到 PSV 上”，得到的回答是“奖杯原先就在 PSN 上，存档要看具体游戏而定”。这样的回答显然有些模糊，不过也算是正面的回答了。我的提问要尖锐一些，“E3 上有试玩者反应三角键离前置摄像头太近，可能会出现遮挡的情况，索尼方面有没有解决的方案。”村濑先生的回答是“一会儿大家就可以实际试玩了，看看会不会遇到这样的问题。”回答得颇有技巧。

# 第一次接触

只是晚了两步，会议室门口便被团团围住，闪光灯不断，原来是给模特拍照的时间，九老师和白菜也迅速挤进去，力求占据有利地形。这次请来的四位模特素质相当不错，而且比较上相，四个人的风格相对独立，可谓燕瘦环肥。集体亮相之后，四位美女各就各位，每一个 PSV 试玩台前都有一位模特 STAND BY，



■香港众媒体围观大陆索饭试玩PSV。



■正面看过不少了，那就一起来看看这迷人的背影吧。

同时还有工作人员在一旁待命，他们的主要职责是指导来宾试玩，而且只要机身上一出现指纹就会马上擦拭掉，只为展现索尼家“小公主”最完美的一面。

中间的那台 PSV 是不通电的，专门用来给媒体拍摄机身细节。尽管我们已经看过很多 PSV 的“艺术照”了，但如此近距离地观察实机还是第一次。给 PSV 拍照时，我和九老师开玩笑，说怎么这次不拿个小人儿出来和 PSV 合影啊？他羞涩地说人太多了，不太合适。不过他自己倒是和 PSV 合影了好几张，只是被工作人员发现后，要求他将照片删除，因为按规定这类拿着 PSV 摆 POSE 的照片只能由模特小姐来完成。唉，九老师，这分明是嫌你长得不够帅啊，太伤自尊了。

从看到摸，再到实际操作，PSV 的外观和手感都令人满意。虽然比 PSP 要大一些，但却十分轻盈；从滑杆变成摇杆之后，操作也更舒适；双摇杆让主流游戏都能不费周折地在 PSV 上实现；L、R 的造型非常好看，按下去也没有生涩的感觉；屏幕大了一圈，而且可视角度非常大；背触板上虽然有密密麻麻的图案花纹，但摸起来却是平滑的；惟一有点不习惯的是“圈叉方角”四个按键因为右摇杆的关系变小了，位置也有所上移，习惯了 PS3 手柄的话第一次按 PSV 的叉键可能会按到右摇杆上；左右摇杆是按不下去的，也就是说不会有所谓的 L3 和 R3；除此之外，试玩机上的 HOME 键也是按不下去的，主机界面依然保持神秘感，不过我个人不太希望是宣传图上那一个个球体，要真是这样的界面，那还不如原先的 XMB。

总之对于硬件本身，PSV 获得了现场试玩者的一致好评，就连抱客观视角的“成就饭”纱迦也对其爱不释手，希望能够第一时间拥有一台。今年冬天，或许就像索尼期望的那样，PSV 将引爆核心玩家对掌机进化的渴望。



■九老师你肿么了，为什么手一直在抖啊？

# 未知海域 黄金深渊

三款可供试玩的游戏中，《未知海域 黄金深渊》无疑是最具影响力与知名度的作品，因此试玩时间有严格限制，每个媒体大约只有 4 分钟。由此此段 DEMO 与 E3 展上的那一段是完全一样的，对流程大伙可谓滥熟于心，所以试玩时尽可能尝试一些之前没尝试过的操作。

在此段 DEMO 中，可能是为了让试玩者能够把注意力放在新操作体验上，攀爬部分是只能用触控来操作的，不支持传统操作方式。玩家只要轻触一下邻近的目标，德雷克就会自动抓过去。通过试玩发现，触摸操作需要一步步的完成，玩家只能依次点击邻近的目标，不能直接点击很远的目标让德雷克自动爬过去。如果需要在两个较远的攀爬点间跳跃，玩家还需要倾斜 PSV 机身运用六轴机能。当来到平台边缘要爬上去时，只要手指向上一划就行了。不过途中有一处平台的边缘，往上划了半天也没有反应。一旁的工作人员告诉我们，这个地方在 DEMO 里是不能上去的。

攀爬过后是战斗部分，操作方面□和△两个键完全没用，捡枪、上弹动作都是自动完成的，而用于跳跃的 × 键和用于翻滚的○键还在，换枪则依然是十字键。近战改为了触控，当满足近战条件时，画面会暂停，同时出现触摸提示，点击相应位置即可秒杀敌人。射击部分由于用到了双摇杆，玩家可以享受和高清家用机一样的操作，不过毕竟是第一次在掌机上实现这样的操作，不少试玩者都在瞄准上遇到了小麻烦。

本来像这种 DEMO，难度设置是非常低的，被敌人打了很多枪也只是画面变黑白，不过模特小姐演示的时候居然挂掉了，显然游戏的操作对于她来说还是复杂了些，一些非游戏媒体的试玩者也遇到了类似的问题。由于会议室中打了好几个大灯，光线非常亮，而《未知海域》的 DEMO 是夜间场景，所以系列画面鲜亮、色彩丰富的优点没有发挥出来，再加上 E3 期间看了太多相关的试玩视频，所以少了些惊艳的感觉。当然，本作拥有掌机最强画面这一点是毋庸置疑的，掌机玩家一定会在这样的作品上获得无与伦比的娱乐享受。



■这才是次世代掌机游戏的标杆。

# 重力眩晕



■只在地面行走会让你误以为这是一款日式RPG。

可能有读者在 E3 的 PSV 宣传片中注意到了一款画风惟美、但十分陌生的作品，那就是《重力眩晕》了。

《重力眩晕》是本次试玩中惟一款原创作品，也是最具日式风格的作品。游戏的画面采用卡通渲染技术，色彩比较浓烈，系统核心在于对重力的控制，只要按下 R 键，女主角就会不受重力限制，在场景中自由漂浮，还可以向任意方向飞行；按下 L 键时，重力又会恢复正常，所以游戏的平台部分更像是空间穿梭。当然，做为一款动作游戏，除了空间移动，本作同样包含战斗部分，女主角的主要攻击手段是地面上的连踢，以及浮游状态时的飞踢。敌人的要害很明显，如果是高大的敌人，要害处于地面攻击打不到的位置，那就改为浮游状态，瞄准了飞踢过去，

威力巨大。可能是试玩版的关卡，敌人的攻击欲望比较低，反倒是浮游部分更需要玩家适应。

比较有意思的是，只有这款游戏是由模特小姐为玩家进行指导的，真可谓“专业让女性更出众”。事实上，《重力眩晕》的试玩者最不会出现状况，因为游戏的制作人外山圭一郎先生就站在旁边。我们初次见到他时就觉得有些面熟，其实今年E3的时候，星夜就和他见过面，出席公开场合时，他都会带着那顶招牌式的帽子。外山圭一朗的代表作有《寂静岭》、《尸人》等，算得上是老牌的游戏制作人了。不过今天的主角是PSV，非专业的游戏媒体对他可能也不熟悉，所以他只是静静地站在一边，观察着大家试玩他新作品时的反应。

机会难得，我拉着九老师对外山先生进行了一个简短的采访。制作人向我们介绍，本作的灵感来自于他从小便十分喜爱的法式漫画，游戏的剧情过场也采用了漫画的形式，而且可以采用触控功能对漫画进行旋转、放大、移动等操作。游戏的流程长度在10到15个小时之间，另外还会有一些其他的游戏模式，耐玩度将有所保证。

杰西对我说我们是惟一一个向制作人提问的媒体，问我们是不是对这款游戏特别有兴趣。我的回答是PSV需要《未知海域》、《小小大星球》这样的大作，但同样需要优秀的原创作品。


■制作人外山圭一郎先生正在向九兵卫介绍游戏特点。

# 小小大星球


■试玩版中同样可以换装，只是部件比较少。

虽然知名度略逊于《未知海域》，但对于在场的一些非游戏媒体和女性嘉宾来说，《小小大星球》显然更容易上手，留下的印象也同样深刻。而且我们一致认为，《小小大星球》是目前最能体现PSV丰富操作方式的一款游戏。

游戏的画面效果直逼PS3版，只是在给麻布仔换装时，画面会有明显停顿，看来这还是一个比较初级的试玩版本。整个试玩关卡的流程比较短，但利用各种操作设计的谜题还是相当精致和巧妙的。比如说远处的缆车需要利用六轴功能，倾斜机身才能让缆车滑过来，麻布仔抓住缆车后，向反方向倾斜就能到达对岸。而且到达上一层时，发现缆车还在原地待命，可以再利用一次。另外，蓝色带有星星图案的物体都是可以用触控拖动的，DEMO中盘一个可以拖动的箱子处就卡住了不少的试玩者。玩家需要先将箱子做为阶梯，跳到上方踩住压感机关打开闸门，之后拖动箱子让它卡住闸门，等于是一个箱子用多次利用才能解开谜题。

DEMO关卡的最后，是两个利用背触功能的谜题，需要把场景中的一些物体顶出来形成立足点方可通过，如果顶错了，还可以从正面把它按回去，很有意思。不过在使用背触机能时不少人会遇到麻烦，因为本作的背触是单点的，如果有一根手指不小心接触到背触板的话，那其他手指的操作就会无效，而且很多人都是第一次使用背触操作，在定位方面不是很适应，所以背触相关的谜题多数体验者都是在工作人员的帮助下通过的。同时，对于背触在游戏中的运用，我个人还是挺满意的，操作方式很新颖，对于PSV的新机能，《小小大星球》也的确做到了“活用”二字。



■运用背触机能的操作对玩家来说很有新鲜感。

# 写在最后

试玩会结束后，杰西依然一手捧着文件夹、一手拿着笔向我询问试玩感受以及对PSV的意见。我说对PSV的外形很满意，有索尼的基因在里面，如果是索尼的老用户，一定会非常喜欢这样的产品。不过当我用到“工业设计”一词时，杰西并不明白这个词的意思，我只能用其他词去代替。“工业设计”直译于Industrial Design，在内地常见的译法香港同胞却未必了解。事实上，在香港，因为风土习俗的差异，我们总会遇到一些异乡人才会遇到的小麻烦，这一点无可避免，正如同在繁体中文游戏中，总会存在几个内地玩家很不习惯的译名和语法问题。

两次SCEH之行，让我们看到了香港索尼工作人员的敬业与专业，谦逊与亲切，他们正在倾听着内地媒体与玩家的声音，正在为消除地域文化隔膜，让索尼的硬件与软件能够更好地融入内地这个大市场而努力。回来的路上，九老师感慨万千，在笔记本上写下了这么一段话：

“能在一个一打开窗帘就能看到海的地方工作，就像做梦一样，而SCEH就是实现这一梦想的地方。带着惬意的心情，我感受到了这里到处散发着浪漫与顽皮的气息，这便是属于游戏的摇篮。虽然从严格意义上来说，SCEH并不负责游戏的开发，更多的时候只是承担PS系主机软硬件的推广和公关事宜，但从每一个工作人员的笑容和话语中，我们能感受到他们对游戏发自内心的喜爱和对玩家诚恳负责的态度。比起优雅的工作环境，这才是更为打动我们的地方吧。”


■杰西小姐正在整理各媒体的试玩意见。


■特别鸣谢Sony Computer Entertainment Hong Kong对本文的大力支持。

# 新作短波

# 格斗之王XIII

多机种 格斗 ■THE KING OF FIGHTERS XIII ■日版 ■Atlus ■2011年10月27日发售

[ 文：金馆长 ]

在《格斗之王 XIII》（以下简称《KOF13》）街机版上市几乎一年之后，SNK Playmore（以下简称SNKP）终于公布了等得令人心焦的家用机版的具体情况，这次公布的主要是一名新的角色，在系列中有着绝大人气（尤其是在《KOF2002》中，那简直是人手一个）的，号称“炎の棒术使”、“帝王の片腕”的比利 · 科恩（ビリー・カーン）。



炎の棒术使 比利

▲最初在《饿狼传说》系列中登场的比利是作为敌方大BOSS吉斯的贴身保镖出场的反派角色。使用一根用铁链连接起来的三节棍，这次参战的服装非常引人注目，好像上世纪初期美国产业工人的工装，这套服装也是比利在早期《KOF》登场的时候所穿的服装。

## “新”角色比利 · 科恩

从目前公布的情报来看，比利的各种特殊技和必杀技基本得到了保留，但是招牌式的超必杀技“大旋风”（在原来的《KOF》系列”中的指令为2626A/C）却消失不见，不知道在正式的家用机版中SNKP是否考虑将这招加回来。



▲比利的超必杀技“超火炎旋风棍”，兼具护身和攻击的功效。

比利的NEO MAX则是完全原创的招式，相对于《KOF2002》（包括《KOF2002UM》）中的MAX2当身技“虚伪的颤栗”以及《KOF2003》中的队长超必杀技“旋空杀棍”（用三节棍的两头在对手的头上钻……），这次比利的NEO MAX是将棍子带上火炎的突进乱舞技，判定大、距离长，即使是单独使用也有很大威力





比利在历代《KOF》中都算是比较独特的角色，虽然没有飞行道具，但是攻击距离上的优势让他可以在安全距离对敌人进行偷袭，虽然没有什么杀伤力非常出色的连续技，但是就是这种“碎招”也能把敌人打得无可奈何。在《KOF2002》中，比利更是以出色的攻击距离和极富实用性和安全性的农民连跻身S级角色的行列（超经典的2B–6A……），不过在《KOF13》中，如果一味利用立回和对手周旋的话，非常容易让对方一发逆转，这对比利的使用者们提出了新的挑战，不过最近已经有达人为我们演示了Iphone版《KOF I》中比利的即死BC连续技，相信随着家用机版的到来，这名角色还能得到更彻底的开发。





除了新角色，家用机版还公布了一些新场景，比如下图的两个场景，一个很有中国山水特色的场景和一个工厂场景，在工厂的场景中，我们可以看见比利的妹妹莉莉、系列经典角色克劳萨和他的部下斗牛士劳伦斯。

作为笔者今年最期待的游戏之一，《格斗之王 X III》终于公布了新角色，联想到之前的“8个未知地址”，那我们应该还有不少人可以期待，不知道下一个是谁呢？牙刀？奥斯瓦尔德？总之希望这次SNKP别对不起玩家就好。现在笔者的很多朋友都在抱怨：出了一个格斗游戏的话，千万不要买，首先你有可能在街机厅里玩到比家里更新的版本，还不用受网速之苦；再者就是有可能在一年之后推出新版，你这个旧版就算是白买了……





本期要介绍两款风格独特的游戏，《万物之尘》中你需要扮演一位拯救苍生的神，用你的双手去阻止给村民带来苦痛的自然灾害；另外一款是大家非常熟悉的《火爆狂飙》最新作《火爆狂飙 冲撞》，但是由于风格的360°转变，因此它能否被玩家所接受还是个未知数，但是有一点可以肯定，游戏的低龄化定位必然会扩大其受众面。

## 紧急速报

PS3 近日，预定于2012年发售的刀剑格斗游戏《灵魂能力5》传出了新的消息，不过这次不是公布新角色或者故事背景，而是进行了一次公募活动，募集的内容是NPC角色的姓名国籍以及战斗模式，一旦采用，那么在游戏中就会出现这名由你自己设计的角色。

PS3 由Capcom制作的动作角色扮演游戏《龙之信条》最近公布了部分上级职业的信息，他们是：牺牲防御强化攻击，强调一击必杀的刺客；同时擅长剑与魔法的秘法骑士以及擅长远程攻击以及战斗支援的魔法弓手，这三种上级职业都是由下级职业混合而成。

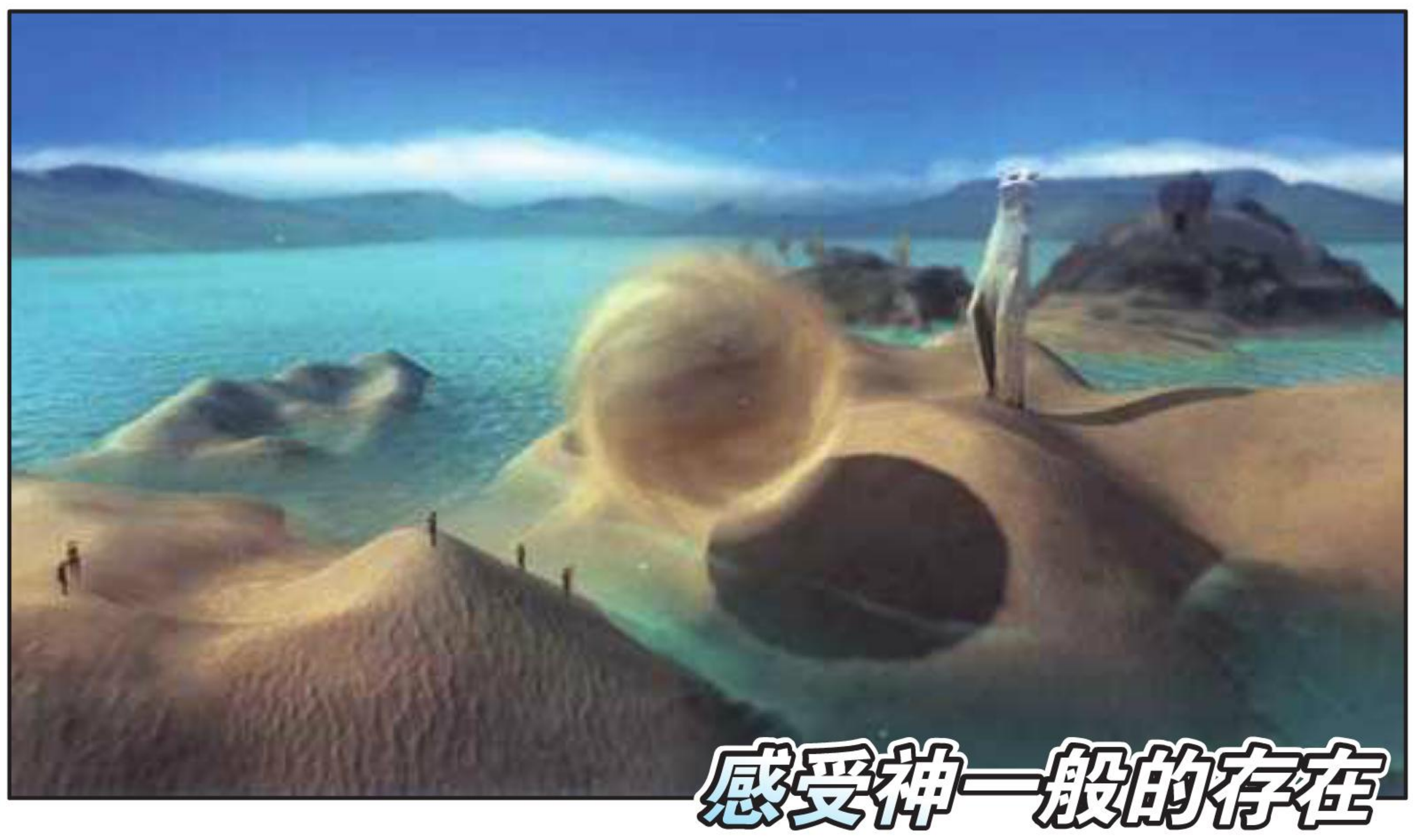
PS3 任天堂名作“《星之卡比》”系列的新作《集结！星之卡比》将于今年8月4日于NDS上发售，本作最大的特色是可以用触控笔控制多达十名的卡比一起闯关。当然不会上来就给玩家10个卡比，我们需要在关卡中收集水果，每收集够价值100分的水果就能获得一个卡比。

# 万物之尘

多机种 即时策略 ■ From Dust ■ Ubisoft ■美版 ■ 2011 年 7 月 27 日

对应机种为 PS3、X360

［文：华尔兹］




最近一款画面非常优秀的 ARCADE 游戏映入了大家的眼帘。《万物之尘》以生态环境为主题，通过模拟的方式，保护、建设村庄，使这些与大自然抗争的土著村民生活在这片土地上。E3 之后，游戏也放出了更多的新情报，并提供了试玩影像，让我们可以更加了解这款游戏。正如游戏的名字一样，万物之尘，一切事物的起源都来自于沙尘。

玩家在游戏中扮演一位仁慈的神，除了引导村民通过荒芜的世界外。各种恐怖的自然灾害也需要我们亲自来阻止，比如将火山用水浇灭，用沙子堵住岩浆等。在这一过程中我们需要帮助土著们将伤亡控制在最低限度。

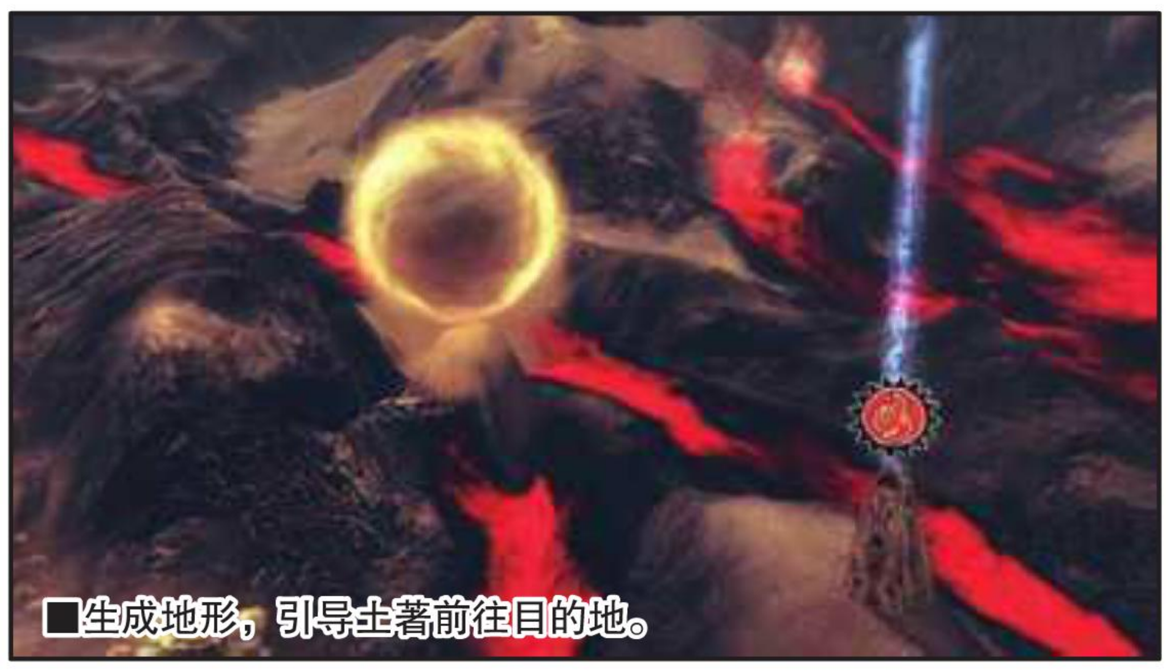
游戏的主要进行方式是在地图上建立桥梁，水道等，帮助村民组建村庄，并找到元素石。有了这个元素石后，村民便可以前往到下一个区域，成功后还可以解锁新的权利，控制更多的自然力量。在到达下一个区域时，往往迎接我们的将会是更大，更荒芜的沙漠地区。

游戏中的提示非常体贴，比如玩家制作的村庄中如果缺乏植物生命，便会有提示让我们去附近的一个湖水将绿色带到村庄中。我们甚至可以为村民打造一个喷泉，然后播种，产生更多的绿色。

从试玩影像中我们看到，游戏中第一个村庄被河水围绕，我们的目标是将陆地的区域扩大。只需构建一个简单的陆桥，便可使村民移动到下一区域，迅速获得元素石，使得我的权利得到延伸，新的能力是可以将水蒸发，转移到另外一个区域。

最后阶段，需要让村民通过一个水中的山洞里，我们首先利用刚得到的新能力——蒸发，清除所有的水。来到该区域后发现这里的生态是不断在变化的，这里可以控制两种新元素，水与火。火会在隔一段时间爆炸起火，而水则可以扑灭火灾，玩家需要灵活利用。

游戏有着上传功能，你可以与你的好友神斗智斗勇，《万物之尘》将会在 7 月 27 日的暑期档推出，玩家不要错过。


■生成地形，引导土著前往目的地。


■用沙尘将岩浆扑灭。


■土著的造型很有趣。

# 火爆狂飙 冲撞

多机种 竞速 ■ Burnout Crash ■ EA ■美版 ■预定 2011 年 8 月

对应机种为 PS3、X360

［文：天行者］

近几年 EA 旗下的赛车游戏频频发力，去年《极品飞车 热力追踪》和今年的《极品飞车 变速 2 释放》的优秀品质和不俗的销量成绩让玩家对 EA 的赛车系列的看法大为改观。在上述两个品牌新作不断时，有一个品牌却迟迟不见新作的推出，那就是“《火爆狂飙》系列”。但是系列的老玩家大可放心，因为 EA 已经决定在今年 8 月发售一款系列最新作——《火爆狂飙 冲撞》！不过从游戏画面来看，玩家们会觉得兴奋吗？

本作画面变得卡通可爱了，视点也变为俯视角了，这个视角不免让人想起初代的《GTA》。从游戏名就可以看出，本作主推系列中乐趣无限的 Crash 模式，和以往的 Crash 模式一样，我们需要控制车辆在拥堵的十字路口制造大规模的撞车来造成连锁爆炸。从试玩影像上看，虽然画面不再写实了，但是火爆程度依然不减！游戏的 X360 版对应 Kinect 操作，玩家原地跳起就能引爆汽车，也正是因为体感的加入，游戏的难度并不高，随便一爆都能引发大规模的连锁反应。

除了这个传统的撞车模式外，游戏还有“Rush Hour”和“Road Trip”模式。前者非常简单，就是在 90 秒内尽量获得道路上的得分道具；第二个模式则是要在限定时间内通过赛道上的每一个计时点，但这并不是单纯地比速度，我们在路上能通过破坏和冲撞其他车辆来获取得分。总之这三个模式都完整保留了系列的精髓。


■游戏的首部预告片是可爱的剪影风格，注定了游戏的低龄化。


不过这款仍然由英国开发公司 Criterion Games 制作的最新作究竟能否延续系列的香火还是自断后路，只有等 8 月份登陆 XBLA 和 PSN 后才能知晓了。


■画面风格大变样，就算是放到 iOS 平台也不见得是最好的吧。


■如果是手柄操作，那么 A 就是引爆。


■制造爆炸得分很容易，但是想要造成连锁爆炸可得费点功夫。

# PlayStation® 游戏专页

**集万千宠爱于一身的 PlayStation Vita 近日驾临香港，令众多机迷欣喜若狂。除香港媒体之外，部分内地媒体也受邀赶来试玩，大家在对 PSV 的高性能赞不绝口的同时，也对试玩到的多款游戏给出很高的评价。目前 PSV 正以年内上市为目标，希望年内我们就能买到！**

## PS电玩大本营

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

http://asia.playstation.com

## PlayStation Vita 驾临香港

PlayStation Vita 早前从日本空运来港，特别让本港传媒亲身试玩。当日试玩了三只游戏：《Gravity Daze》（暂名）、《LittleBigPlanet》（暂名）及《Uncharted: Golden Abyss》。《Gravity Daze》（重力眩晕），一名少女自从某天遇上了神秘的猫儿后，便拥有反地心引力的力量。利用操控地心引力来攻击敌人，玩法新颖，连制作人外山圭一郎也到现场解说支持。《LittleBigPlanet》（小小大星球）则活用了背面触控板的机能，用中指或无名指轻触背面触碰板，移开障碍物，助 Sackboy 麻布仔勇破难关。《Uncharted: Golden Abyss》（未知海域 黄金深渊）画面精美，玩家可以轻触萤幕，




来控制主角攀爬、跳起，亦有实体按键，来操作拔枪、射击等的动作。由于操控及游戏性颇佳，现场的女模特儿也玩得不亦乐乎。想要讨女孩欢喜？你懂的。

到官网看详细介绍及影片，多角度欣赏机身各部位吧！

官网：asia.playstation.com/psvita

## 搞笑玩转《玩具总动员3》

我们每个人都是梦想家，当梦走了，就只剩想家了。《玩具总动员 3》电影版可能大家已看过，现在即将推出 PS3 版本游戏。主人安迪经已步进大学阶段，离家上学。与此同时，胡迪、巴斯光年、三眼仔及薯蛋头先生等一班玩具则惨被捐赠到日间托儿中心，远离家乡，经历一场大灾难。游戏支援使用 PlayStation Move 控制器，同时推出同捆套装。值得注意的是索克天王只在 PS3 版能够使用游玩。







游戏：Toy Story 3 动感套装
内容：PS3 游戏软件《玩具总动员 3》及 PlayStation® Move 动态控制器壹支
平台：PS3
推出日期：8 月 1 日
建议售价：HK$499

## 《街头霸王对铁拳》特选试玩



两大格斗游戏巨作《街头霸王》及《铁拳》，首次作出梦幻般的跨界交流，将平面及立体格斗融合升华，这就是 PS3 的《街头霸王对铁拳》。早前，我们举办了"街霸 X 铁拳 特选试玩"活动。特别邀请了 Fight Club、香港铁拳讨论区、Super Street Fighter IV AE 俱乐部、新浪游戏、东 Touch 等多家媒体出席活动。透过今次试玩，在游戏推出前，令大家对其有较多的了解，并通过讨论区、社交网络、网络媒体将亲身试玩感受分享。当晚比赛情况非常激烈，最后由 Ing 夺得冠军，恭喜！




## 动感排球大作战

喜爱运动的你，如果家中已有 PlayStation Eye，现在可以考虑购买 Sports Champions Value Pack，套装包括了游戏软件及一支 PlayStation Move Motion Controller。将夏天的沙滩排球场搬回家里吧！另外，射击游戏经典之作《RESISTANCE DUAL PACK》已经推出了。套装包括了《抵抗》1 代和 2 代。武装作战，抵抗外星人，拯救全人类。仍未玩过的玩家不要错过。



游　戏：Sports Champions Value Pack
平台：PS3
推出日期：已推出
建议售价：HK$499




游　戏：RESISTANCE DUAL PACK
平台：PS3
推出日期：已推出
建议售价：HK$298

## 新色DUALSHOCK® 夏日登场

【DUALSHOCK®3 无线控制器 商品概要】

| | |
|---|---|
| 商品名称 | DUALSHOCK®3 无线控制器 |
| 产品颜色 | 赤绯红 及 星透蓝 |
| 发售日期 | 2011 年 7 月 21 日（四） |
| 建议售价 | 港币 349 元 |





PlayStation®3 DUALSHOCK®3 无线控制器"赤绯红"(Crimson Red) 及"星透蓝"(Cosmic Blue) 新色，将于 7 月 21 日（四）在香港地区推出，让 PS3™ 控制器的颜色阵容更丰富。玩家们可配合自身的生活型态以及喜好，体验更具有个人风格的多样化娱乐。建议零售价为港币 349 元。



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
" " is a registered trademark of Sony Corporation.

# 游戏进行时 IT'S GAMING

邮箱：tt@ucg.cn

自从进入暑期,游戏业也迎来了“淡季”,这时候抱怨没有游戏玩的各位不妨趁此机会将以往挖的“坑”填了,以免欠下的游戏债越来越多。而本期介绍的几款游戏都是打法时间的佳品,其中《噗哟噗哟》作为系列20周年的纪念版素质自然不低,在原有的基础上还加入了众多新要素,感兴趣的玩家可以先阅读FAN写的简易指南熟悉游戏规则;《小凉宫春日的麻将》在经过数次延期后无疑让FANS们吊足胃口,对SOS团抱有兴趣的玩家不妨尝试一番,相信本作的素质不会让各位失望;而《猎杀恶魔熔炉》则有同名PC版,就算没有家用机的玩家也可一试。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局89号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

## 游戏 GAME 小凉宫春日的麻将

### 利用名言技爽快的胡牌吧!

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | 凉宮ハルヒちゃんの麻雀 | | |
| 机种 | PSP | 类型 | 桌面棋牌 |

**游戏适应人群:** ● SOS团FANS。●喜欢日式麻将的玩家。●有一定日语基础的玩家。

游戏在普通麻将的基础上加入了AVG要素，使整体贴近于原作却又不同于原作。同时加入了不同的分支路线，让玩家在打麻将之余可以体会到原作那无时无刻不在吐槽的乐趣。另外，值得一提的是，本作有官方收藏版发售，精美的吊饰、特制的SOS团插图都是直击FANS钱包的利器，作为“真饭”你忍心错过吗?

永恒的爱

## 制作阵容

本作虽然将原作小说摇身一变,变为了一款麻将益智游戏,但是作为一款附带AVG要素的游戏,声优的地位可想而知。游戏中随时随地都会抖出笑料,掀起那一股一股的吐槽旋风,这些对话全部采用了与原动画相同的声优来实现,平野绫、后藤邑子、茅原实里、杉田智和、小野大辅等多个知名声优都会纷纷献声,重新演绎新的故事,可以给声优控们极大的满足感。



## 游戏要素

本作共分为故事对局、自由对局、事件对局和通信对局,在故事对局中玩家将与我们的凉宫团长一起度过非日常的时光,同时游戏在对局的同时还会穿插许多原创故事,通过不同的对话选择、地点移动和麻将对局的结果都会对故事的结局产生影响,分支事件大多也都与麻将对局结果有关系,比如在选择不同对话选项的时候,出现的对局中结果不同可能会出现进入同一分支的情况发生。游戏中还存在着记录自身对局结果和游戏分支进行度的选项,玩家可以不时查看着这里来了解自身对游戏的进行情况,这样就能不断朝着完美而前进了。

自由对局则是玩家们可以自由选择角色进行麻将对局的场所,可以随时随地体验麻将对局带给玩家的乐趣,通信对局则是可以和好友进行对战的平台。游戏的另一大部分就是事件对局了,这里类似于任务模式,在对局前会对玩家设定一个达成条件,在对剧中玩家不仅要取得胜利,同时还要达成这个条件才算事件完成,可以说还是蛮有挑战价值的。

## 作品特色

说到各类以动漫为背景的麻将类游戏,最大的特色就是多种多样的人物特技了。本作同样也没有忽视这个要素,游戏中每个人物都具备1到2个叫做“名言技”的能力,说白了也就是一些对对局相当有利的技能,当角色下方的能量槽积蓄满了就可以按□键释放了,发动效果后对局就会向着对我方有利的方向进行了。比如团长大人的名言技之一是“召集宝牌”,发动名言技之后摸到宝牌的数量会大幅提升,这样如果胡牌的话带来的番数可是很可观的;而实久留的名言技之一则是九重九牌直接令比赛流局;再有神一样存在的古泉,他的名言技可谓是给各种高番数的牌型做出了保证。虽然游戏中存在着这样的人物特技,不过有些令游戏的平衡性遭到了破坏,玩家们想要体会游戏的乐趣一定要慎用啊。

## 简单玩法

这里为了方便不太了解日式麻将的玩家可以体会到游戏的乐趣将对胡牌情况做一下简介,免得玩家在AVG选项上选好了分支路线而不能在对局中取胜造成路线偏移的情况。由于篇幅关系,下面将对胡牌方式和一些术语做下简单介绍,各种胡牌方式就不一一介绍了。

### 胡牌的方法

标准胡牌方法就是4面子(“顺子”、“刻子”、“杠子”的统称)和一个对子(2个相同的牌),这一点和中国的麻将还是很类似的,只是有个别牌型不需要这样。

**顺子:** 3张相同的牌。

**刻子:** 3张顺序的牌。

**杠子:** 4张相同的牌。

**听牌:** 在自己未开门的状态下且还差一张就可以凑成胡牌标准形式的时候可以进行。

**自摸:** 自己抓到所需要胡牌的牌。

**点炮:** 通过“吃”、“碰”等进行胡牌,他家就叫做点炮。



## 番数计算与特殊牌型

日式麻将是通过役的番数计算来胡牌的,也就是说只要有番就可以胡牌,在开门(吃、碰、杠)的情况下即使达成上述胡牌方法,没有番也是无法胡牌的。日式麻将分为一番役、两番役、三番役、六番役和役满这几种番数计算,其中又包含很多特殊牌型,这些牌型自身就带有番数的计算,如四暗刻、大三元、七对子、九莲宝灯等等。这些牌型即使开门也可以胡牌,有些会减番,有些则不会,所以在胡牌的时候尽量凑出较多的特殊牌型,这样可以提高番数,从而大量获得点数。

### 玩后感

初玩本作不禁被团长那咄咄逼人的气势给震住了，顿时感觉自己又回到了那个崇拜团长的年代，玩久了就会发现本作不单单是一款麻将游戏，AVG部分的乐趣也是比较突出的，吐槽点满载的剧情也是本作的一大亮点。不过，对于本作的麻将部分还是有些小小的失望，一是由于字体过小带来的浏览不便，二是因为超多的人物对话导致游戏对局不够流畅，使游戏成为一部悲喜交加的作品。

## 勘误

278《荣耀同盟》C结局的进入条件: 进入条件与声望无关,其关键性的道具换取顺序如下: 鱼拓(BF3–1)→珍鱼の鱼拓(BF3–4)→マンタの鱼拓(BF6–1)→マンタのマント(BF6–5)。最后让“マンタのマント”在库的情况下,让主角在BF7–4访问东南角的集落,这样完成BF7–5后就会进入隐藏的C结局。

# 游戏GAME 猎杀 恶魔熔炉

## 黑暗奇幻风格版的战争机器?

原名 Hunted: The Demon's Forge
机种 多机种 类型 动作角色扮演

游戏适应人群：●西式奇幻故事爱好者。●钟情于合作类动作游戏的玩家。●喜欢高自由度的玩家。



阳光学员FAN

**本作刚公布便被认为是奇幻版的《战争机器》，但实际上从故事风格和人物搭配来说更类似于日厂做的《量子论》，游戏讲究两个角色之间相互配合带来的乐趣，单人游戏中同伴AI较差，有条件的玩家一定要带上一位战友或妹子甚至是基友并肩作战！**



## 角色与武器

本作有两位可用角色，长于肉搏技巧的Caddoc和精通弓箭射击的E'lara，尽管各有所长，但两位角色都拥有远程与近战武器，用以应对不同的战况，使用近战武器时还可以使用盾牌格挡敌人的攻击。

### Caddoc

浑身肌肉的光头大汉，外表粗犷，但性格冷静而理智，最近正遭受着一个噩梦的困扰。

种族：人类

职业：战士

主武器：战斧（高威力低攻速）、棒槌（威力与攻速中等）或长剑（低威力高攻速）

副武器：十字弩（中等威力低射速）

### E'lara

外表青春美丽，实际年龄是人类同伴的两倍，却常常叫对方老头的野丫头，性格冲动鲁莽。

种族：精灵

职业：射手

主武器：慢弓（高威力低射速）、中弓（威力与射速中等）或快弓（低威力高射速）

副武器：短剑（中等威力高攻速）

## 技能与魔法

游戏中打倒敌人后可收集到水晶碎片，5个组成一块水晶，在检查点的传送门处交给神秘性感的魔女Serlphine即可提升两位角色的技能和魔法效果。两位角色水晶资源不共通，他们分别拥有三个专属技能和三个共通的魔法，都需要用水晶来习得，将前一级技能三个分支强化点全部修得并到达特定章节后，便可以习得更高级的技能和魔法。

Caddoc的技能

| 技能名 | 说明 |
|---|---|
| Primal Rage | 一段时间内提高Caddoc攻击力与速度 |
| 分支 Improved Damage | 进一步提高Primal Rage状态下Caddoc的攻击威力 |
| 分支 Improved Duration | 提高Primal Rage的持续时间 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Primal Rage消耗的魔力 |
| Improved Primal Rage | 技能效果比Primal Rage更强。 |
| 分支 Advanced Damage | 进一步提高Improved Primal Rage状态下Caddoc的攻击威力 |
| 分支 Advanced Duration | 提高Improved Primal Rage的持续时间 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Primal Rage消耗的魔力 |
| Primal Rage Mastery | 大师级的Primal Rage，效果最强。 |
| Wind of Wrath | 把身周范围内的敌人浮在空中，使他们失去防护能力。 |
| 分支 Improved Efficiency | 提高Wind of Wrath持续时间。 |
| 分支 Improved Radius | 提高Wind of Wrath范围半径 |
| 分支 Improved Damage | 提高被Wind of Wrath浮空的敌人所受到的伤害。 |
| Improved Wind of Wrath | 技能效果Wind of Wrath更强 |
| 分支 Advanced Efficiency | 提高Improved Wind of Wrath持续时间。 |
| 分支 Advanced Radius | 提高Improved Wind of Wrath范围半径 |
| 分支 Advanced Damage | 提高被Improved Wind of Wrath浮空的敌人所受到的伤害。 |
| Wind of Wrath Mastery | 大师级的Wind of Wrath，效果最强。 |
| Dash | 向敌人发起冲锋并打出猛力一击。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Dash造成的伤害。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Dash消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Radius | 提高Dash冲锋的距离。 |
| Improved Dash | 技能效果比Dash更强，可吹飞倒地的敌人。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Dash造成的伤害。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Dash消耗的魔力。 |
| 分支 Advanced Radius | 提高Improved Dash冲锋的距离。 |
| Dash Mastery | 大师级的Dash，效果最强，可连续使用。 |

E'lara的技能

| 技能名 | 说明 |
|---|---|
| Pyre Blast | 射出一支击中敌人或障碍物后会发生范围爆炸的魔法箭。 |
| 分支 Improved Radius | 提高Pyre Blast爆炸范围半径。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Pyre Blast消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Pyre Blast的威力。 |
| Improved Pyre Blast | 爆炸范围与威力更大的Pyre Blast。 |
| 分支 Advanced Radius | 提高Improved Pyre Blast爆炸范围半径。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Pyre Blast消耗的魔力。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Pyre Blast的威力。 |
| Pyre Blast Mastery | 大师级的Pyre Blast，爆炸范围与威力惊人。 |
| Arctic Arrow | 射出一支击中敌人后会将其冻结的魔法箭。（限低级敌人） |
| 分支 Improved Duration | 提高Arctic Arrow冻结敌人的时间。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Arctic Arrow消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Arctic Arrow的威力。 |
| Improved Arctic Arrow | 效果更强，还能够造成范围效果的Arctic Arrow。 |
| 分支 Advanced Radius | 提高Improved Arctic Arrow冻结范围半径。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Arctic Arrow消耗的魔力。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Arctic Arrow的威力。 |
| Arctic Arrow Mastery | 大师级的Arrow Mastery，可大范围冻结敌人。 |
| Arcane Burst | 射出一支威力巨大，能击破敌人护甲中的穿透箭。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Arcane Burst消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Shatter | 提高Arcane Burst粉碎敌人盾牌的几率。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Arcane Burst的威力。 |
| Improved Arcane Burst | 威力与粉碎盾牌率更高的Arcane Burst。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Arcane Burst消耗的魔力。 |
| 分支 Advanced Shatter | 提高Improved Arcane Burst粉碎敌人盾牌的几率。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Arcane Burst的威力。 |
| Arcane Burst Mastery | 大师级的Arcane Burst，极高的威力与粉碎盾牌几率。 |

魔法与强化分支

| 技能名 | 说明 |
|---|---|
| Dragon's Breath | 发出一道黑龙吐息般的闪电，将敌人化作焦炭。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Dragon's Breath的威力。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Dragon's Breath消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Casting | 提高Dragon's Breath的施法间隔。 |
| Improved Dragon's Breath | 威力更高的Dragon's Breath，闪电会链射一个邻近的敌人 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Dragon's Breath的威力。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Dragon's Breath消耗的魔力。 |
| 分支 Advanced Casting | 提高Improved Dragon's Breath的施法间隔。 |
| Dragon's Breath Mastery | 大师级的Dragon's Breath，闪电会链射两个邻近的敌人。 |
| Sigil of Pain | 在地面制造一片黑魔法区域，令经过的敌人受到持续伤害。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Sigil of Pain的威力。 |
| 分支 Improved Duration | 提高Sigil of Pain的持续时间。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Sigil of Pain消耗的魔力。 |
| Improved Sigil of Pain | 范围更大，持续时间更长的Sigil of Pain。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Sigil of Pain的威力。 |
| 分支 Advanced Duration | 提高Improved Sigil of Pain的持续时间。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Sigil of Pain消耗的魔力。 |
| Master Sigil of Pain | 大师级的Sigil of Pain，持续时间与威力进一步提高。 |
| Brimstone | 投掷出一个火球，在触碰到敌人或落地一段时间后爆炸。 |
| 分支 Improved Efficiency | 降低Brimstone消耗的魔力。 |
| 分支 Improved Radius | 提高Brimstone爆炸范围半径。 |
| 分支 Improved Damage | 提高Brimstone的威力。 |
| Improved Brimstone | 爆炸威力更高的Brimstone。 |
| 分支 Advanced Damage | 提高Improved Brimstone的威力。 |
| 分支 Advanced Radius | 提高Improved Brimstone爆炸范围半径。 |
| 分支 Advanced Efficiency | 降低Improved Brimstone消耗的魔力。 |
| Brimstone Mastery | 大师级的Brimstone，爆炸范围与威力进一步提高。 |

※除了正常按键释放外，魔法还可以长按施法键后松开，将魔法变成能量球打入同伴身体中，令其攻击附带该魔法的属性伤害。



**玩后感** 尽管在各大媒体中评分不高，但本作的系统非常有想法，虽然作品实验性较重，细节上的问题较多，仍然能够为玩家们带来独特的游戏体验，推荐对游戏题材或合作攻关类游戏形式有爱的玩家们都来试一下。游戏本身尚有不少提升空间，如果能大卖，续作十分值得期待。

游戏 GAME

# 噗呦噗呦

## 经典落下型益智游戏 20 周年萌力回归。

| 课名 | Puyo Puyo!! 20th Anniversary | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | NDS | 类型 | 益智 |

游戏适应人群：●系列爱好者。●喜欢简单休闲游戏的玩家。●对人设有爱的玩家。



不知不觉，“《噗呦噗呦》系列”也伴随我们走过了 20 周年之久，这款落下型方块游戏靠着简单而多变的游戏方式和亮丽清新的画面风格一直受到玩家的追捧，在女性玩家当中更是人气十足，本作作为系列 20 周年纪念版，素质究竟如何？让我们一起去看看吧！

阳光学员 FAN

## 操作指南

| 操作说明 | |
|---|---|
| 按键 | 功能 |
| 十字键 | 操纵方块落下，左右为横移，下为高速落下。 |
| A 键 | 操纵方块顺时针转动。 |
| B 键 | 操纵方块逆时针转动。 |



**新要素：**本作除了传统的故事模式和联机模式外，也有加入了用 Wi-Fi 网络与最多 7 位对手一同游玩的 8 人混战，玩家之间还可以组队比赛。

**故事模式：**游戏的单人模式，玩家能够与电脑角色对战，无论胜败都能够赚取 PTS 点数，用以在商店模式中购买各种游戏项目。

**任务模式：**本模式中包括了游戏教学，进阶与特殊挑战任务等内容，游戏本身的画面风格也变成了非常独特的粉笔画风，相当可爱。

**练习模式：**本模式中玩家可以选择自己喜欢的人物，在不同的模式当中进行有针对性的练习，想要在对战中打出华丽的连锁，就要现在这个模式当中练好基本功。

**对战模式：**单人模式中和电脑操控的对手进行比赛的模式，分为 2 人对战、4 人对战、8 人对战和 2 对 2 组队对战四个模式，不同模式中还可以设定各种胜利条件，在 Wi-Fi 网络中一展身手之前玩家可以于该模式中先行锻炼一下自己的技巧。

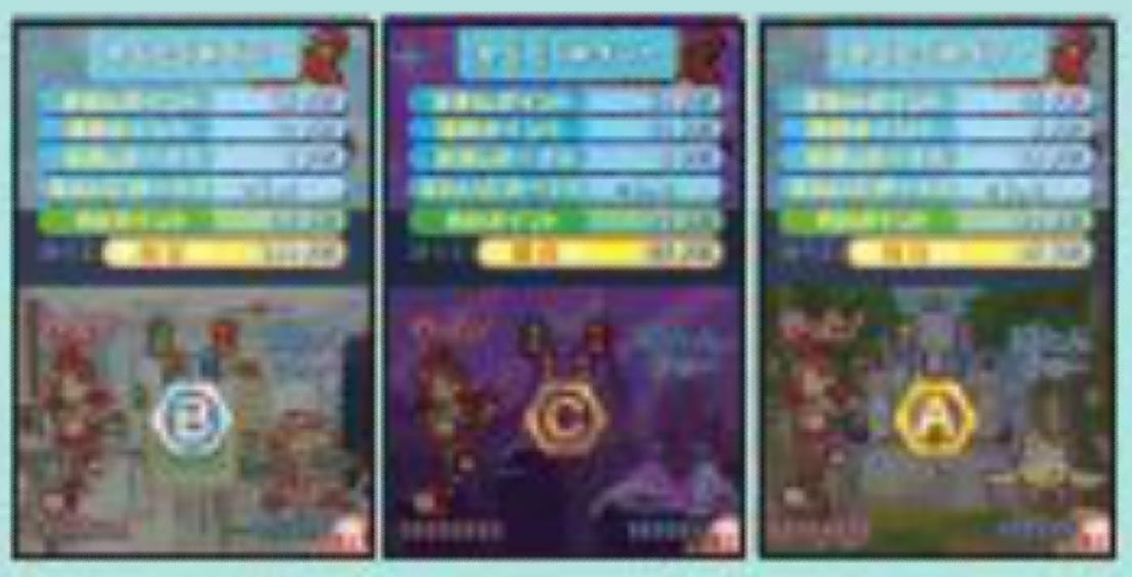
**商店模式：**在其他模式中游玩结束后赚取到的 PTS 会变成商店的货币，可以用来购买各种如气泡图案、角色配音和隐藏角色等要素。



## 计分规则

正如前文所说，《噗呦噗呦》的基本游戏规则非常简单，将落下的气泡方块中同种颜色的气泡以四个或四个以上的数量互相并排起来就能够将它们消掉，获得分数并产生妨碍敌手的透明色干扰气泡。干扰气泡无论多少个排列在一起都不会消除，只会在有其他颜色气泡与之相邻并被消除时才会一并消失。

“《噗呦噗呦》系列”发展至今，游戏模式也在这基本的规则上产生许多变化，在本作当中共有 15 种计分规则，不同的规则里头不但胜利条件不一样，连玩法上也会发生变化，具体内容请看下文。



**1. 初代模式：**最简洁的模式，规则沿用游戏最基本的规则，因此节奏也非常地快，双方都会快速地用连锁来向对手倾泻大量的干扰气泡，需要眼明手快地应对。

**2. 经典模式：**除基本规则外加入了“相杀”规则，在其中一方用连锁产生干扰气泡时，对手可以用连锁来抵消掉干扰气泡。这一规则加强了游戏的对抗性，也延长了比赛的时间，除了考验玩家反应，也有了策略头脑的要求。

**3.FEVER 模式：**狂热版《噗呦噗呦》中加入的规则，对战双方获得 FEVER 槽，每次相杀时 FEVER 槽会提升，累积到七个能量时发动 FEVER 状态，版面变更为 FEVER 版面，会有组合好的大量方块落下，玩家需要不断地产生连锁来维持 FEVER 状态直到其终结。FEVER 结束后视玩家连锁情况会向对手送去大量干扰气泡，非常刺激。

**4. 大气泡模式：**非常疯狂的一个模式，所以气泡变成了有四个小气泡体积总和的大气泡，只需三个就可以填满界面一行，玩家挪腾的空间非常有限，一不小心就会把自己堵死。幸好只要三个同色气泡连接起来就可以消掉。

**5. 反转模式：**每过一段时间界面会 180 度翻转，方块在此时落下并达成连锁时得分会比正常连锁高。

**6. 解谜模式：**系统不断给出各种要求，玩家需要抢在对手面前满足其条件，便可以得到一分，分数比对手先达标便会胜利。该模式无干扰泡泡。

**7. 铁板模式：**界面的一部分被梯形铁板所覆盖，不能消除也不能将方块放置在其中，空间缩小和落脚点的不平行都为玩家消除方块和达成连锁制造了障碍。

**8. 阳光模式：**相杀时画面当中的太阳会对比赛中的所有玩家送出阳光气泡，气泡本身可以被任何其他邻近气泡产生的连锁消除，然后将比平常消除时更多的干扰气泡送给对手。

**9. 无限 FEVER 模式：**一进入对战双方就处于 FEVER 模式，泡泡的体积是小气泡，使得版面当中的气泡数量非常多，玩家需要不断地消除一整个版面的气泡，尝试达成高连锁。一旦被对手抢先达成高连锁并送来大量干扰气泡，就需要立刻试着达成锁链来刷新界面，以免被塞满界面而失败。

**10. 夺星模式：**消除围绕在界面底部五角星外围的强力干扰气泡，并且在星星邻近发动消除即可将极大量干扰气泡送去对方界面，一举制胜。

**11. 冰冻模式：**干扰气泡变成了冰冻气泡，在其附近发动连锁或经过几个回合后冰冻会解除，处于冰冻状态中的气泡无法与同色气泡产生连锁。

**12. 风车模式：**画面中定时挂起大风，不但界面本身会朝风向倾斜，连气泡也会被吹向界面倾斜的方向，增加了玩家连锁的难度。

**13. 方块模式：**落下的方块不再是两个气泡组成的长方形，而是四个气泡构成的方形，因为形状的关系构成连锁的难度更上一层楼。

**14. 大连锁模式：**连锁成功会为对手送去大量的干扰气泡，连锁次数越多，气泡数量越夸张，一旦相杀失败几乎会立刻被填满版面而失败。

**15. 主动模式：**在气泡产生连锁的途中仍然可以落下气泡不断地产生新的连锁，极其考验玩家策略的模式，相杀时累积的干扰气泡数量也会因此变得非常华丽，后期相杀一旦对抗失败立刻会被秒杀。

**玩后感**

之前一直听闻这个系列的品质优秀，但鉴于本人对这一类型游戏不感兴趣，所以从没有接触过，这次上手一玩，不由大为赞叹。游戏进行方式本质上很简单，但丰富的模式极大地提高了游戏的可玩性，而且噗呦噗呦属于典型的易学难精，想要达成高连锁，快速的反应和高明的策略缺一不可。推荐还没有接触过这一类游戏的玩家们都来试一试这款佳作。

实用技术 游戏进行时

栏目主持 纱迦

# 软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合



**截稿前夕，Xbox LIVE 又迎来了新一轮更新。官方对本次更新的说法是为秋季更新作准备，经专业测试，发现此次更新实际上还完善了 AP2.5 反破解机制。之前一些已经被 AP2.5 标记过的主机，有可能在本次更新中被 BAN，其症状为无法更新。不过本次更新在反破解方面的举措仅此而已，并不会像今年春更那样重新刷写光驱。**



## 市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

# 价格行情

## ——提供最佳购机方案

### PSP 购机推荐套餐

| 3000 型 | | |
|---|---|---|
| | 品牌 / 型号 | 价格 |
| 主机 | PSP-3000主机（6.39系统） | 1200元 |
| 记忆棒 | 16GB极速HX组棒 | 138元 |
| 贴膜 | PSP-3000专用高清组膜 | 10元 |
| 保护套 | 北通中国风PSP厚硅胶套 | 58元 |
| 总计 | | 1406元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

**备注：**主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

**点评：**每年的暑期都是掌机的销售旺季，今年也不例外。PSP-3000 在上个月经历了小幅上涨之后，本月保持稳定，3000 型主机的价格基本还在 1200 元左右，PSPgo 方面则和以往一样，维持在 900 ~ 1000 元之间。从目前的销售情况来看，PSP-3000 和 PSPgo 应该还会在此价位上保持一段时间，不过 PSP-3000 在最近有了不少的货源补充，以黑色、银色机器为主，所以在未来的一个月内也不排除黑银两色的 PSP-3000 会有一定的价格下滑，但肯定不会超过 50 元。一般来说，现在购买 PSP-3000 和 PSPgo 是没有“降价”包袱的，尤其是 PSPgo，价格已经触底，再降几乎是不可能的事了，除非翻新机开始盛行。另外可能还有一些在玩家关注着 PSP-2000 和 PSP-1000，PSP-2000 就不推荐了，翻新机、二手机的价格都要在 1000 元左右，不如直接购买个 PSPgo 实惠。PSP-1000 倒是比起以往的价格低了不少，现在差不多 550 元就能买到一台，不过坏了不太好修，配件很难寻觅，一定要谨慎出手。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PSP-3000主机（6.39系统，黑白） | 1200元 |
| PSP-3000主机（6.39系统，彩色） | 1350元 |
| PSPgo主机（6.39系统，黑白） | 980元 |
| PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装） | 10元 |
| PSPgo专用Hori贴膜（组装） | 20元 |
| 8GB极速HX组棒 | 78元 |
| 8GB原装HX记忆棒 | 198元 |
| 16GB极速HX组棒 | 138元 |
| 16GB原装HX记忆棒 | 398元 |
| 北通PSP中国风胶套 | 58元 |
| 北通PSP中国风水晶盒 | 48元 |
| 北通魔方炫音耳机 | 108元 |
| 北通动力堡垒（普通版） | 168元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |

### 3DS 购机推荐套餐

| 3DS | | |
|---|---|---|
| | 品牌 / 型号 | 价格 |
| 主机 | 3DS主机（美版黑色） | 1650元 |
| 电源 | 北通变电金刚 | 45元 |
| 烧录卡 | AK2i纸盒版 | 98元 |
| SD/TF卡 | 金士顿 4GB microSD卡（行货） | 58元 |
| 贴膜 | 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 保护壳 | 3DS组装EVA硬包 | 38元 |
| 总计 | | 1917元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

**备注：**主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

**点评：**游戏上，3DS 最近没有什么太值得瞩目的大作发售，破解上，3DS 依旧还是丈二和尚——摸不着头脑，所以近段时间的主机价格也很难发生什么大变化，现在的价格只是比前段时间低了 30 元左右，想要入手的玩家准备好银子就可以了。至于原定于 7 月中旬发售的红色版 3DS，前段时间国内已经到货，不过仅限珠三角区域，其他地方的玩家还需要再等一两周的时间，目前主机的价格在 2100 ~ 2200 元之间，不出意外的话，月底前还会有一批红色 3DS 到货，届时的价格应该会降到 2000 左右，对红色主机有兴趣但不着急出手的玩家可以等到月底再去入手。红色主机目前是只有日版的，想要提前购买游戏的话千万不要买成美版，省得浪费银子。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| 3DS主机（日版蓝色） | 1950元 |
| 3DS主机（日版黑色） | 1900元 |
| 3DS主机（日版红色） | 2150元 |
| 3DS主机（美版蓝色） | 1680元 |
| 3DS主机（美版黑色） | 1650元 |
| 3DS组装变压器 | 18元 |
| 北通变电金刚 | 45元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |
| 动力堡垒（迷你版） | 128元 |
| 3DS专用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 3DS专用Hori原装硬包 | 98元 |
| SCDS TWO全球版 | 218元 |
| EZ5i简装版 | 98元 |
| M3i Zero全球版 | 128元 |
| AK2i纸盒版 | 98元 |
| 金士顿 4GB TF卡（行货） | 58元 |
| 金士顿 8GB TF卡（行货） | 88元 |
| 金士顿 16GB TF卡（行货） | 158元 |

### Wii 购机推荐套餐

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Wii主机（黑白，320G硬盘套装） | 1580元 |
| 视频线 | 北通Wii色差线 | 40元 |
| 总计 | | 1620元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

**备注：**主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

**点评：**或许是受《塞尔达 天空之剑》年内上市消息的影响，Wii 在最近半个月的销量有了小幅的提高，价格随之也有了一些波动，不过整体变化不大，但国内 Wii 主机的库存并不算多，如果维持目前的态势，Wii 的价格还是有一定的上涨空间的，少说也能涨个 50 元钱出来。所以准备玩《塞尔达》的玩家最好趁着现在还没什么动静的时候入手主机，省的夜长梦多，另外因为游戏需要用到 Wii 手柄的“屁股”，旧主机的手柄是内置 MotionPlus 的，买主机时一定要看一眼手柄下面的小字，是“Wii MotionPlus Inside”再买，省的买到旧主机还要自己再花几十块钱添置个“屁股”，既不美观也浪费了钱。




▲买机器时一定要看清手柄上的“Wii MotionPlus Inside”再下手。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| Wii主机（黑白，软刷单机） | 1250元 |
| Wii主机（黑白，320G硬盘套装） | 1580元 |
| Wii主机（黑白，500G硬盘套装） | 1680元 |
| Wii主机（红色限定，软刷单机） | 1480元 |
| 原装双节棍手柄套装（Motion Plus版） | 280元 |
| 高仿双节棍手柄套装 | 80元 |
| 原装Wii Motion Plus遥控器手柄动作感应增幅器 | 70元 |
| 《WiiFit》（正版，同捆Wii平衡板） | 600元 |
| 《WiiFit》（高仿Wii平衡板） | 280元 |
| 北通无线双节棍套装（主+副） | 225元 |
| 原装经典手柄（二代） | 180元 |
| 组装经典手柄（二代） | 70元 |
| 原装色差线 | 210元 |
| 北通色差线 | 40元 |
| 原装电源（220V） | 220元 |
| 组装电源（220V直插） | 60元 |
| 手柄充电套装（1800mAh*2） | 80元 |

## PS3 购机推荐套餐

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB） | 2450元 |
| 线材 | 北通HDMI高清数字线 | 128元 |
| 总计 | | 2578元 |
| 近期推荐购入指数 | | 9 |

**备注：**主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

**介绍：**本周 PS3 的价格和月初主机涨价后的价格持平，没有变化，不过考虑到 PS3 主机在国内的热销和新主机暂时无法破解的情况，想必过段时间可破解主机的价格还会再度上涨，近期不打算入机，但想玩破解的玩家一定要做好心理准备。应对这个问题的最好办法还是早买早享受，有备无患，千万不要抱着破解主机会降价的心态进行观望，哪怕先入 160GB 的主机也好。其实如果你一直纠结于硬盘容量，想使用使用硬盘，但又顾及 PS3 的 USB 接口数量，最好的解决办法其实是购买专用的 eSATA 内置硬盘扩展卡，一来不占 USB 接口，二来也可以提升游戏的读取速度，eSATA 理论上可达到 3Gbps 的速度，要大大高于平均速度只有 20MBps 的 USB 接口，所以实用性还是非常出色的。现在 eSATA 内置硬盘扩展卡的价格在 50 元左右，再加上一块 650 元左右 1TB 的移动硬盘就能通吃所有 PS3 游戏了，这样又不用担心 USB 接口被占用，省心方便。对需要大容量移动硬盘有需求的玩家现在也可以参加《PSPe 族》的团购活动，599 元 =1TB 移动硬盘，淘宝店铺里搜索 i–Mill 查找。



▲PS3 Slim搭配eSATA内置硬盘扩展卡可以让你尽量的下载游戏。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白） | 2450元 |
| PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白） | 2600元 |
| 原装DS3无线振动手柄 | 300元 |
| 原装PLAYSTATION EYE | 180元 |
| PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头） | 600元 |
| 北通MVP球王2无线六轴震动手柄 | 248元 |
| 北通球王2（有线震动版）手柄 | 128元 |
| 北通MVP特洛伊无线震动手柄 | 178元 |
| 北通HDMI高清数字线 | 128元 |
| 北通P3色差线 | 68元 |
| PS3断电开关 | 10元 |
| PS3电子狗（可降级+可更新） | 150元 |
| PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡 | 50元 |
| 原装色差线（PS2通用） | 200元 |
| 组装色差线（PS2通用） | 20元 |
| 原装索尼HDMI线（1.5米） | 120元 |
| 高仿索尼HDMI线 | 45元 |

## X360 购机推荐套餐

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | X360 Slim主机（港版，4GB） | 1550元 |
| 电源 | 原装电源（包改220V） | – |
| 视频线 | HDMI线(1.3A) | 50元 |
| 总计 | | 1600元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |




▲等待了三个月的X360key本月能否上市?

**备注：**主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

**点评：**比起月初，现在的 X360 价格已经稳定了很多，港版 4G 的 Slim 主机 1550 元左右，韩版的则可以在 1450 元就能买到，选择网购的话，价格可能会更低一些。在破解方面，不知道还有人记得预计在 7 月中旬发布的 X360key 没有，之前在 274 期软硬兼施的硬件短波里，我们曾经提到过它，现在虽然产品还未发售，不过又有一段关于 X360key 开发团队的访谈公布了。在访谈中，团队称 X360key 属于一种光驱模拟器，它对游戏有着很好的兼容性，其中会内置光驱固件，玩家破解主机时可以不用再去刷写固件，而且还很有可能支持 Live。X360key 团队称开发这款产品用了半年时间，不过现在已经到了 7 月下旬，产品依旧没有上市，他们只是宣称请对他们继续保持关注，所以不得不让人有所怀疑。但 X360key 应该是目前 X360 主机破解的惟一希望，如果你对 X360key 有信心可以在近期购置 X360 主机，毕竟主机已经在历史最低价位了，或者这就是黎明前的黑暗也说不定。但购买机器前一定要做好支持正版的准备，否则 X360key 不能出现，你的机器就要吃土了。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| X360 Slim主机（港版，4GB） | 1550元 |
| X360 Slim主机（港版，250GB） | 2180元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装） | 2380元 |
| 原装电源（220V直插） | 260元 |
| 组装电源（220V直插） | 140元 |
| 原装无线手柄 | 320元 |
| 原装有线手柄 | 280元 |
| 翻新无线手柄 | 188元 |
| 翻新有线手柄 | 138元 |
| 原装VGA线 | 220元 |
| 北通VGA线 | 68元 |
| 原装HDMI线 | 280元 |
| 组装HDMI线 | 50元 |
| 组装256M记录卡 | 60元 |

## 硬件短波 HARDWARE TIPS

### 打击假冒伪劣，维护玩家权益

假冒伪劣周边一直是商家利润的主要来源。假冒指的是那些没有使用真实厂名、厂址、商标、产品名称、产品标识的一些周边，玩家往往误以为这样周边就是正品而错误的购买。而伪劣说的是一些质量低劣或是根本达不到指定性能的产品，譬如高仿的手柄或是外挂电池等等。近期笔者就搜集了目前市场上假冒伪劣最多的周边配件，来专门的做一次辨别介绍，希望玩家能够避免购买到这些低劣的“水货”。

### №1：劣质 PSP 硅胶套

其实劣质的 PSP 硅胶套在上期的市场风向标里已经提到过了，不过为了迎合主题，我们再来简单的说一下。这种假冒伪劣的 PSP 硅胶套多数是由劣质甚至是回收的高活性吸附材料制成的，一般都带有刺鼻的气味，这种气味对于人的身体是有一定害处的，而且劣质原材料制作的硅胶套也很容易坏掉，一般用久了会有些发硬，这时后你轻轻一拉硅胶套就断裂开了，质量非常次。另外，考虑到很多掌机玩家有时喜欢边吃边玩，如果你的主机使用这种硅胶套，你在玩游戏时再用手去碰一些吃的东西，也是非常不好的，细菌是一方面，更主要的是伪劣化学物质给人带来的影响，这可比细菌要严重得多。所以提醒玩家千万不要购买这种带有刺鼻气味的劣质 PSP 硅胶套，选择国内知名品牌的硅胶套质量要比这些好得多，而且价格也不贵，总体上要比这些劣质硅胶套安全耐用得多。



▲这些硅胶套看起来有些发白。



▲用得久一点按键处就很容易断裂。

### №2：虚假外挂电池

现在很多掌机玩家都会购买一款外挂电池以备不时之需，我们大多时候都会从电池的价格和容量上作出一些参考判断，但实际上这样是很容易买到假冒伪劣的外挂电池的。因为这些虚假电池的最大的特点就是虚标电池容量。有时候玩家会看到一款 5000mAh 甚至是 20000mAh 的外挂电池，但实际上锂电池的生产是有严格规定的，凡是超过 5000mAh 就不再允许生产了，所以一般的外挂电池是不会超过这个容量的。但虚假的外挂电池正相反，它们大多超过了这个界限，但实际上却并不是这样，标着 24000mAh，实际或许只有 2400mAh，这就是虚标电池容量。使用这样的虚假外挂电池给主机充电有时候不会充满，草草冲到 70 ~ 80%，这些外挂电池就没电了，而且它们自身的充




▲24000mAh这样容量的电池是根本不可能让生产的。



▲这种虚假外挂电池充一次电要很长时间，远远多于供给容量的充电时间。

电时间还极长，远远高于普通的正常外挂电池，这并不是因为这些电池真的容量很大才要充那么长时间，而是产品的工艺质量糟糕，充电损耗大。而且这种电池长时间不使用储存的电量也会成倍降低，并且电量的流失速度会更快。一般来说，虚假的外挂电池是最不应该购买的配件，一来产品性能差，二来随身带着一个定时炸弹也实在吓人。如果需要购买外挂电池的话，一定要选择原装品牌厂商的产品，这样的电池充电损耗低、续航时间出色，才算得上真正的优质外挂电池。不过这样的电池产品，有很多虽然性能不错，但性价比确实不太尽如人意，比如三洋的爱普乐，国内玩家戏称“爱老婆”，它们的产品虽然出色，但是四五千元的价格不是一般人能承受的，相比之下还是国内出品的电池更符合玩家的消费水平。

## №3：PS3高仿无线手柄

因为最近PS3价格上涨的关系，不少商家为了追求高利润开始对主机的配件动一些手脚，这里面无线手柄就是最先被替换掉的。如果你之前一直没玩过PS系主机，第一次摸这种外观高仿的手柄是很难判断出来真伪的。一般来说，最准确的方法就是摇杆上的判别，按、推摇杆，原装的手感都非常顺手，按下去的声音也很清脆。高仿的则反之，摇杆推起来可能会有些生硬，按下去也生硬，发出的声音并不好听。如果购机时有条件的话，最好试一下机器，这样也有利于判断手柄是不是高仿货。在试机时出现连接困难，突然断线无法识别或是按键后游戏中人物动作有延迟这样的问题，多半就是高仿的手柄了，建议玩家不要选择购买。这样的手柄除了这些问题之外，你买回去还会发现它的续航时间很短，正常的PS3无线振动手柄能达到10个小时以上，而这样的高仿手柄四五个小时就有可能没电了，而且手柄的方向键和按键寿命也短，摇杆很容易断裂，所以购机的时候切记要仔细检查。假如你是想要多配一个手柄也不要选择这样的高仿货，国内很多知名品牌的无线手柄质量要远高于这种货色。




▲高仿手柄的包装几乎和正品一样。



▲高仿手柄的摇杆是检查关键。

## №4：劣质线材

这里提到的线材主要分两类。一类是PS3用到的HDMI线，一类则是PSP使用的USB数据线。前者仿冒品很多，而且价格便宜，但效果非常糟糕，尤其是很容易受到干扰，非常影响游戏效果，画面也不如原装的HDMI效果好。后者主要是传输上的问题，速度慢，数据传输不稳定，有时候传完一个ISO文件会突然报错或者是传输出现异常导致记忆棒序列出现问题，需要格式化才能解决，长久以往还会对记忆棒造成永久损害。所以说此类产品也是非常需要注意的，购买时候主要摸摸线材的柔软程度，一般较软的线材都是原装线材，塑胶发硬的线材肯定就是高仿无疑。建议尽量使用原装产品或是品牌产品，以免影响游戏的效果甚至是给其他产品带来伤害。




▲高仿的索尼HDMI线。



▲摸一下线材的柔软程度就能判断出线材的优劣。

其实对于这些电玩周边来说，如果觉得原装产品价格太贵，那么购买国内知名周边厂商生产的产品就是最好的选择了。一方面是此类的价格比较贴近国内消费水平，另一方面也是因为国内的品牌并没有假冒伪劣产品，质量也和原装货不相上下。如果你考虑性价比的话，那国内品牌厂商的产品肯定是最好的选择了，玩家可以参考市场风向标中的套餐配件，作出最合适的选择。

市场报价信息更新截至2011年7月19日，各地行情不一，本文价格仅供参考。


# 花纹斑斓，优雅张扬-北通“中国风”PSP保护胶套2011版上市

**产品名称：**北通中国风新版保护胶套
**对应平台：**PSP3000掌机
**产品类别：**厚保护硅胶套
**产品编号：**BTP-5325F
**产品颜色：**水墨朱砂，朱砂红，水墨青花，青花蓝，水墨星辰黑，水墨星辰白

**包含物品：**
1个 北通中国风保护胶套
1根 北通钢头真皮手绳

**产品特点：**
中国风主题风格，微波精工工艺，弹力硅胶材质

**产品说明：**
1.中国风主题风格，张扬个性与优雅品味的结合
2.微波精工工艺，炫彩视觉效果，无缝吸附
3.弹力硅胶材质，厚实柔韧，抗拉耐磨















了解更多相关信息，请搜索“北通中国风PSP”
**北通：**专业娱乐外设
**网址：**www.betop-cn.com
**官方淘宝：**shop.betop-cn.com
**客服专线：**400 6754 300
**防伪查询：**800 8108 315

## PS3 HOME
PS3 FEATURES

### PS3 的认证机制

两年前，在当初的“游戏 3.0”栏目中介绍过 X360 的认证机制，很受好评。现在随着 PS3 的普及，关心 PS3 认证机制的朋友也越来越多，本期就在这里为大家统一介绍一下。

所谓认证机制，是指从 PSN 下载到硬盘中的内容的可适用范围，所下载的内容包括完整游戏、游戏追加内容、主题、壁纸、影像等等。主题、壁纸、影像一般都是无需认证的，也就是说可以随时下载，下载之后可以用 U 盘等移动存储装置转移到其他主机上（主题无效）。但对于那些需要收费的下载内容，这么做是不行的，原因就在于有认证机制。

众所周知，一个 PSN 账户可以在最多 5 台机器上启用，这也意味着一个账户下载回来的内容最多可以供 5 台机器使用，这也就是 5 人合购这个做法的理论依据。不过呢，如果这个账户出了问题被 SONY 给 BAN 掉了，那么就会“株连五族”，5 台 PS3 全部被禁。当然这只是早期的情况，后来随着 PSN 上使用黑卡的情况大为好转，类似的案例已经很少听说了。

其实这个 5 台机器的限制，应该更正为“同时在 5 台机器上启用”。也就是说，一个账户给了 ABCDE 五台 PS3 之后，如果在其中一台上选择解除认证并删除该账户，那么这个账户还可以分给第六台 PS3。而这个解除认证的过程只需要很短的时间来确认，因此实际一个账户是可以分给无限台 PS3 的。但是，PS3 规定，当一个账户无效之后，以该账户下载回来的全部需要认证的内容均不可使用。哪怕玩家在删除之后立刻恢复，这些内容也不能使用，解决办法是全部重新下载。所以同一个账户分给太多的机器也没有什么实际意义。不幸的是，如果 ABCDE 这五台机器的其中之一在解除认证之前不幸挂掉了（例如丢失、损坏），那么你将无法解除认证，因此这个账户实际上就只能分给 4 台机器了。

“等等！”看到这里，恐怕已经有人想到了。按照上面的说法，一个账户分给多台机器还是有用的啊！举个例子，5 名玩家用账户 1 分别在自己的 PS3 上下载了《铁血兵团 逆袭》，其中一名玩家打完之后在自己的机器上解除认证，把这个账户分给第 6 个玩家。第 6 个玩家打完之后，还可以如法炮制分给第 7 个玩家，依次类推。如此一来，岂不是就可实现同一下载内容分给无限个玩家?



▲大家还记得这个界面吗?

OK，既然你都想到了，SONY 自然没理由想不到。前面说过了，一个账户是可以同时在 5 台机器上启用，而下载内容则是最多只能在 5 台机器上使用。少一个“同时”意味着，如果已经有 5 台机器使用同一账户下载了某个内容，那么无论你怎么变更账户认证，也不能有第 6 台机器再下载这个内容。同样以上面那个《铁血兵团 逆袭》的例子，第 6 个玩家是没办法下载这个游戏的，因为 5 个名额已经被用完了。但是如果账户 1 又购买了新的内容，那么该内容又可以分给 5 个玩家。

OK，现在大家应该明白了吧?

### 新型 PS3 即将登场?



并非实际机器图片

半年前在本栏目中曾经为大家介绍过 AACS 版权保护技术对 PS3 硬件规格作出的限制。根据该条款，任何从 2011 年 1 月 1 日公布的新款蓝光播放机均只能以 HDMI 端口实现 1080p 高清输出，使用色差、S 端子、D 端子等模拟信号端口输出时将会被强制限定于 480i/576i 的低清标准。从时间点来说，今年生产出来的 PS3 应该全部执行该标准，不过当时 SONY 辨称目前市面上的 PS3 均为同一型号，只是硬盘等附件的配置有所不同而已，因此没有执行这一标准。

如今，被称为 CECH-3000 的新型 PS3 已经通过了日本的技术基准适合证明，即将于今年秋天登场，共计 CECH-3000A、CEHC-3000B、DECH-3000、DECH-S3000 这 4 种类型。新型 PS3 由于属于新的型号，因此将严格执行该标准。也就是说，还没有 HDMI 设备的朋友就不能看高清蓝光了。目前有关新型 PS3 的情报只有以上这些，究竟会有什么不同尚不得而知。不过新型 PS3 应该只是改进一下工艺，不会加强硬件性能。不管怎样，全新的 PS3 必将刺激新一轮卖气，有兴趣的朋友不妨再等一个月，相信就有详细情报出现了。

## 体感新世代
SOMATOSENSORY

### 人人都可以是格斗家——《UFC私人教练》




UFC（终极格斗冠军赛）是一项极受欢迎的赛事，选手们强健的体魄、出色的战技是每一位男性梦寐以求的东西，如今借助 Kinect 的神奇力量，你可以把 UFC 的金牌教头请回家，助你练成像 UFC 选手们那样的孔武身材。

Kinect 上的健身游戏不少，评价都还不错，更有像《型可塑》这样的优秀作品。不过单就吸引力而言，本作无疑要比那些健身游戏更加诱人。拳打五湖、脚踢四海，这样的本事相信人人都很羡慕。不过呢，愿望总是美好的，行不行还得看看游戏本身。

《UFC 私人教练》比较可惜的一点就是不支持中文，这点无疑不如《型可塑》。不过呢，毕竟是一个健身游戏，加上又有 UFC 金牌教练以身作则，玩懂是没有问题的。进入游戏之后，首先还是要输入个人资料以建立更有针对性的课程，正式开始之后，你可以自由选择各种课程，也可以让电脑来安排你的课程。

编辑部里的格斗迷奈落实际测试了一下这款游戏。游戏中的课程与真实的格斗训练完全一致，包括打沙袋、打把、掀轮胎等等，比较有趣的是游戏里还有仰卧起坐、俯卧撑这种需要躺在地上的环节，这对空间要求比较高，另外也要事先打扫好地板。比较细心的是，在进行课程之前会有简单的热身运动，事后还有缓和运动，显现了游戏的专业之处。

《UFC 私人教练》是一款慢热型游戏，由于没有中文，如果你不太懂英文的话，可能会觉得游戏有些无聊，因为游戏一开始教你的都是一些简单动作，使得游戏更像是一款传统的健身游戏，并不像是在学习格斗技，但当你坚持下去之后就会找到你想要的

内容。游戏请来了很多 UFC 的金牌教头，不同的教头有不同的课程，像 Mark DellaGrotte 注重于拳击，而 Greg Jackson 注重于基础。每个课程都具有相当的长度，不是一个星期就能突击完成的。

《UFC 私人教练》另一个让初学者不太适应的地方在于，游戏的判定很宽松。热身和缓和部分是完全没有判定标准的，正式训练部分才有，不过也很宽松。例如打沙袋，你只要两个拳头在前方快速交替就算打中，拿高分很简单。从判定来看，本作是不如《型可塑》的。不过呢，再严格的训练都有偷懒的办法，何况这只是一个游戏，《型可塑》虽然判定更好，作弊的方法也是层出不穷。如果你想偷懒的话，那倒不如不玩算了，特别是本作的成就还相当麻烦，你必须持之以恒地天天坚持方可达成全成就。罗马不是一天建成的，格斗家更不可能是一个晚上就练出来的，由于游戏推出时间有限，不可能现在就分析出实际效果，还请见谅。我们也欢迎有爱的玩家写出本作的心得，与大家一起分享你的格斗家之道！






## 360全方位 X360 FEATURES

### 最强成就神作降临？

两年前的《秋之回忆 6》以 2000 点成就而深受成就犯的好评。考虑到该游戏实际上是两个游戏的合集，2000 点成就还算合情合理。不过目前一款真正的神作出现了，那就是《速写之脑》。

《速写之脑》(INSTANT BRAIN)是由著名射击游戏厂商 Cave 推出的一款文字冒险游戏。游戏的舞台设定于一个幻想的未来国家，这个国家拥有和现代日本一样的地名。主人公原泷前夜是一名记者，在调查国民偶像丑闻的过程中发现了一个巨大的阴谋。游戏的女性声优阵容豪华，包括能登麻美子、泽城美雪、钉宫理惠、井上麻里奈、高桥智秋、花泽香菜等。游戏定于秋天发售。

近来游戏的制作人员在官方博客上透露，本作的成就上限为 1500 点，这是游戏初始的成就上限，并不需要玩家下载 DLC。由于消息来源正规，因此可视为板上钉钉的事实。如此一来，本作就毫无疑问地成为 X360 游戏史上的一个传奇。

文字冒险游戏原本只是非常小众的类型，在欧美玩家心目中更是可以忽略不计。但步入本世代之后，此类游戏的特性决定其必定为成就/奖杯神作，因此关注的人急剧增多，就连欧美玩家也大为心动。这对于目前正处于水深火热之中的日本厂商来说无疑是一个利好消息。增加成就上限无疑是相当受欢迎的举动，不过要是以后这样的游戏一多，估计欧美厂商也会提出抗议吧？




### 又有新的 X360 手柄啦！



最近纱迦在刷《苍翼默示录》的成就，因为没有连发手柄，只好纯手工打造，打得异常痛苦。而反观刷奖杯的胜负师，因为有北通的连发手柄，挂机心安理得，轻松不少。这说明周边手柄还是相当重要的。

正好最近又有新的 X360 手柄啦！这款手柄由著名周边厂商 Razer 制造，为 X360 和 PC 两用手柄，分 Onza 和 Onza TE 两个版本，预定 8 月 25 日在日本地区发售，目前尚不知道在港台地区何时上市。

一般来说新的 X360 手柄都以更精确的十字键操作为卖点，这款手柄也不例外，它采用了上下左右完全分离的设计，因此精确度大为提高。此外该手柄引入了两个自定义按键，名为 MFB。这两个按键位于 LB 和 LT、RB 和 RT 之间，看上去就像是有两个 LB 和 RB 一样。这两个键可以自由设定为 A、B、X、Y、LS、RS 这六个键。此外，该手柄改良了 A、B、X、Y 四键的键程，从而能够在玩家按下去的瞬间便作出反应。

以上为 Onza 版的功能。Onza TE 版与之相比，除了具有以上所有功能之外，还追加了可以调整两个摇杆灵敏度的设定。此外两种手柄均采用防滑工艺，外面覆盖有皮套，手感非常细腻。Onza 版的定价为 4170 日元(约合人民币 337 元)，Onza TE 版的定价为 5200 日元(约合人民币 421 元)。比较可惜的一点是该手柄不具备连发功能，不然是绝对值得推荐的。



## 搞怪大百科 OUR FUNNY WORLD

### 战国 BASARA 眼镜




随着《战国 BASARA 3 宴》的公布，一大堆周边又浮出水面。其中感觉最坑爹的就是平光眼镜，共有两个款式，分别是真田幸村版和伊达政宗版。这种眼镜看上去和普通眼镜差别不大，只是眼镜盒内部采用了红蓝造型，上面写着两位角色的名字，镜架上则刻着写着两名角色家纹和外号。眼镜的款式倒是还行，不过考虑到本作的死忠多为女性，不禁怀疑究竟会有多少人买账。这两个银镜的价格均为 3150 日元，7 月 17 日便已上市。






# DLC地狱
DOWNLOADABLE CONTENT

## 克劳德杀入《小小大星球 2》

经过漫长等待，《小小大星球2》的《最终幻想Ⅶ》角色造型终于在 PSN 港服和台服登陆。全套一共 4 种，分别是克劳德、萨非罗斯、艾莉丝、蒂珐，可以分别购买，也可以成套购买，成套购买的话还能获赠文森特造型。



## 《无尽传说》DLC 开坑

NBGI 的众多游戏里，除了《偶像大师》之外，最喜欢搞 DLC 战术的就是“《传说》系列”。如今 NBGI 是游戏未卖、DLC 先行。这不，继《驭星者》服装 DLC 之后，这回《偶像大师》服装 DLC 也杀到了。其中米拉为四条贵音风格，蕾娅为我那霸响风格，艾丽泽为天海春香风格。好吧，接下来必然是《偶像大师2》的《无尽传说》服装 DLC 公布了，我们都懂的！



## 《龙之世纪 2》之 LEGACY

《龙之世纪 2》最新 DLC 已于 7 月 26 日在 PSN/Xbox LIVE 上登场，售价为 9.99 美元 /800 点。这个名为 LEGACY 的 DLC 主要为玩家揭开了 HAWKE 家族过去的秘密，DLC 里会提供全新的冒险区域，其中的主要场所是一座由灰袍使者建造的监狱。此外还会增加全新的系列武器。




## 《真・三国无双 6》吴国原创服装“阳虎学园”DLC 欣赏

日服 PSN 商店恢复之后，之前蓄力良久的 Koei Tecmo 一口气放出了一大堆《真・三国无双 6》的 DLC，丝毫不为《真・三国无双 6 猛将传》的消息而动摇。继搞怪的魏国服装之后，如今吴国和蜀国的服装也闪亮登场，真是雷死人不偿命。这里为没条件购入 DLC 的读者们披露吴国全角色的 DLC 服装造型。纱迦认为其中最赞的当属保健室老师练师、足球门将孙权、游泳健将凌统、拳击手孙策，现在再看到孙权和练师的闪光镜头，总觉得两人在搞不伦之恋啊啊啊！






PS3 HOME PS3 FEATURES 特别收录

# 等待与希望

**这次给大家介绍一位因为意外失去左臂玩家，他和我们一样，深爱游戏。只是手臂不便的他比我们玩得更辛苦，不过我想我们获得的乐趣应该是同样的。**

**奈落：非常感谢你接受采访，我在某处得知有一位手不方便的玩家，坚持单手玩游戏，而且玩得很棒！觉得非常了不起！现在终于找到你了，先给大伙做一个自我介绍如何？**

**左边：**大家好，我来自长春，年龄：24。目前的职业还没有，姓名嘛，叫我左边就好。

**奈落：身体的事方便说一下么？**

**左边：**一次意外，失去了左边胳膊。

**奈落：说实话，我感同身受地设想一下受害者是自己的话，心里害怕得不行……你呢？最开始的时候也很难以接受吧？**

**左边：**意外刚发生的时候，虽然大脑很清醒，但很难接受这个事实，真希望是一场噩梦，之后的剧烈疼痛让我无法胡思乱想。然后上了救护车，送去了医院，医生说需要截肢，我就彻底明白了，幻想终究还是幻想，既然注定要失去的，再惋惜也无力回天。

手术后，有强烈的幻肢痛，总是感觉那个已经离去的左臂和左手在发痒和阵痛，当时真的很痛苦很难熬，身体的抵抗力也低下。每一次的疼痛对我折磨的同时也是对父母的一次煎熬，后来我终于战胜了这种疼痛，经过了一百多天的住院时间，我对自己的人生有了重新的认识。我觉得我的人生才刚刚开始，塞翁失马，焉知非福. 我这么告诉自己的。这种信念让我一直走到了现在，也正是这个信念让我拥有了现在这么多的好朋友，我感谢上天又给了我一次生命，感谢我的父母和朋友在默默地激励着我。



▲左边的眉宇间有东北汉子特有的坚强。

**奈落：你是个坚强的人。最艰难的时候呢，是什么给了你希望？**

**左边：**身边的朋友们，例如 青雨，黑衣，水果，都给了我很大的鼓励和帮助，虽然最开始都是网友，但并没有带异样的眼光去看待我，慢慢地成为了现实中的朋友。青雨说过，人生的道路上会遇到很多坎坷，有很多自己无法掌握也无法控制，但是一定会有熬过去的那天，明天依然会有美好的阳光，依然会有朋友们的支持和帮助，这样哪怕再艰难的事情，也不是一个人去面对。

在我追求《忍龙 2》超忍难度的时候，黑衣一直在给我打气，告诉我动作游戏方法比技术更重要，知道对方的弱点，还有你的毅力，没有什

么过不去。水果也是一个很有意思的人，不开心的时候和这群朋友们聊聊天，出去小聚，真的很缓解压力。

还有我的父母，父母年纪都大了，我知道他们比我还要痛苦，所以我更不能消沉下去，不能够把更多的悲伤带给家人，即使没有左臂的人生，也是人生，即使自己不够坚强，也必须坚强起来。已经失去左臂的我，更要珍惜身边的一切，因为亲情、友情是金钱无法买来的。

**奈落：你平时都喜欢玩什么类型的游戏？**

**左边：**最喜欢《战神3》《未知海域2》《忍龙1、2》"《空之轨迹》系列"等等 。《忍龙2》只靠右手来玩游戏还是很困难，所以最开始要看一些视频，从中吸取经验。最开始的适应阶段还是很吃力的。但是因为喜欢，所以不能放弃，慢慢的就找到了那种感觉，抢攻加上背板，以及正确的方法，让我更加的喜欢这款游戏。《未知海域2》也是，刚看到画面就已经被震撼得不知该如何形容，还有完美的互动性，很棒的剧情。所以开始尝试这款游戏，通关之后真的是体验到神作的魅力！尼泊尔，西藏，让我记忆犹新，以后一定会去旅行。之前的PSN因为使用了错误的邮箱，所以账号失去了，一切努力都要从头再来，前几天刚把《战神3》白金。让我不得不期待下一作"战神"何时到来，现在的目标是继续《忍龙2》。

**奈落：单手玩游戏肯定有很多不方便，你是怎么做到的？**

**左边：**这个嘛，其实我当初也不相信自己可以仅靠右手操作游戏手柄，后来从医院出院把家里的PS2接上玩了会游戏，发现原来是可以一只手玩的，所以就把PS3买回家。把手柄放在腿上，拇指控制摇杆以及方向键，食指控制□，中指控制△和○，L1+R1用大拇指和食指操作。

卖油翁的故事告诉我们：我亦无他，惟手熟尔。所以只要多练习，就可以。

前段时间一直以为我在网战中无法杀人，结果《未知海域3》的测试放出来之后果断下载，居然真有人死在我的枪下。(笑)




▲这就是传说中的单手流！

**奈落：平时除了玩游戏还有那些爱好？**

**左边：**听音乐，AKB48的所有无损音乐、班得瑞系列、各种游戏音乐原声。看视频，AKB48的所有公演以及演唱会。偶尔我也会剪切和压制些视频传到网上去，给大家分享。看书，《基督山伯爵》,《三国演义》,《围城》,《二战纪实的书籍》，还有UCG(笑)。



▲左边和一直支持他的兄弟们。

**奈落：看来你很喜欢AKB48，我们可是同好呢！来来，大叔之间的悄悄话，你最喜欢哪个MM？**

**左边：**要说最喜欢的还是小野惠令奈，当时看AKB时就看到了一个小姑娘好可爱，后来才知道是小野惠令奈，于是就深深地喜欢上了她，给她应援，听她的惟一单曲，反复地听！手机的闹铃和来电都是她得声音，但是一场代代木让我不知所措，小飘飘宣布毕业去英国留学了，那一刻我的心在滴血，眼泪夺眶而出，作为她的FANS我只能在心里默默地祝福她，等待她学成归来。其实我喜欢K组的成员，在于她们的精神一直激励着我，不服输　不放弃！再后来小奥也毕业了，我的心再次受到了打击。最后我不得不博爱了，实在受不了萌一个毕业一个这样的事情了，如果再有毕业的，我看我只能去萌秋元康了！

**奈落：这……看来是遇到真饭了啊，我坦白吧，我其实只能分清几个成员……话说回来，最近恢复得如何？**

**左边：**说实话，这个肌电假肢还真有点像"机械战警"或者"终结者"里面阿诺的那个手臂，不过假肢会受到电磁干扰，出门的时候我都是把开关给关掉的，要不然它自己动起来会把路人吓坏的。(手腕部分360度旋转，这要是在晚上，真的会吓坏人。嘿嘿)有时候看到母亲在做饭，真的很想帮把手。家里搬东西的时候我这个年轻人也比较难出力，真的希望科技能发展出来像《钢之炼金术师》中那种机械臂一样的假肢！

虽然和原来的身体不一样，但我可以帮助身边的人，可以更好的守护自己想要并且愿意守护的事物。

**奈落：机械手臂听上去很酷啊，相信将来有一天真的会出现那种完美的机械手臂！（笑）左手君将来有什么打算呢？**

**左边：**将来的打算，还是先继续去工作，虽然天天两点一线：单位——家，有些枯燥。但我目前也只有这么一个打算，很多东西都不敢去想，不过，以后真的有可能会自己开个小店卖点什么的，例如：模型啊～动漫周边啊～书和音像之类的。还有就是一定要去旅行。有人说过：去了很多地方再回家之后，人生观和价值观会有很多变化，会变得更成熟。

国内的话，因为受了《未知海域2》的感染，所以很想去西藏。还有很多名胜古迹、例如布达拉宫、藏王墓、大昭寺。也一定要去一下小村庄，感受一下那里的气息。国外的话，很想去一下日本。还能买回来不少PS3碟子，哈哈。

**奈落：西藏也好，日本也好，我觉得你一定会去到这些地方的。因为我相信这世界上能到达的地方就不算远，即便是我们背着一些沉重的东西，或者失去了一些重要的东西。**

**左边：**谢谢你。

## 结语

当左边开玩笑说道自己的义肢像机械手臂时，我的心头一紧，并开始打心眼里佩服这位坚强乐观的汉子。左边说他最喜欢的小说是《基督山伯爵》，我忽然想起这本书中的一个情景：历尽疾苦与荣华的埃德蒙望着远处的风景对两个年轻人说，这世界上并无绝对的快乐，也无绝对的痛苦，唯有两种处境的比较罢了。唯有经历过最大厄运磨难的人，才能真正感受到幸福的所在，尽情享受生命的快乐。人类的智慧就包含在两个词中——等待与希望。



◀打机环境还是很温馨嘛。

**有这样一款游戏，它没有复杂的操作也没有炫目的画面，只需要你跟着音乐敲打小小的鼓面就能获得无穷的乐趣，这款游戏就是《太鼓之达人》。在系列诞生10周年之际，谨以这篇具有纪念意义的特快献给所有喜欢太鼓的玩家。让我们放下工作与生活的压力，拿起手柄或者鼓棒，跟随太鼓的伙伴们一起敲出欢乐的节拍吧！咚～咔！**

文 九兵卫
美编 AliceSASA




# 敲起咚咚太鼓、大家一起来欢乐！
## ——纪念“《太鼓之达人》系列”诞生10周年

## 历史篇

### “太鼓”的诞生

太鼓是一种日本传统打击乐器，作为日本雅乐乐器之一，它自古就在日本的民间活动中被经常使用。为了和其他鼓乐器加以区分，人们通常又将其叫做“和太鼓”。Namco把和太鼓引入到游戏中的初衷很简单，其创意来自于将当时正流行的音乐游戏与日本传统乐器相结合并发掘出一种全新的游戏方式，以确保在竞争激烈的街机市场中占有一席之地。（※注：当时街机厅人气最旺的音乐游戏要数Konami在1997年推出的《狂热节拍》系列，其更偏向于核心玩家，《太鼓之达人》选择面向全年龄的取材和难度无疑也是为了避免与前者正面交锋。）

2001年2月稼动的《太鼓之达人》初代的收录曲目只有屈指可数的25首，难度也仅有“简单”、“普通”以及“难”这三种可选，选曲时间为30秒。从半年后问世的2代目开始，游戏的选曲数和难度也逐渐追加。此后，街机版的更新速度最初为每半年一作，从5代目开始则改为一年一作，2005年7月推出的《太鼓之达人7》堪称系列历史上具有划时代意义的一作，Namco不仅将游戏对应的基板变更为SYSTEM246，游戏的设定以及系统也大幅变更，玩家可以选择的全部曲目更是上升到前所未有的80首。如今无论是街机版或是家用机版的《太鼓之达人》，很多系统的原型就是在本作确定的。


■街机厅里的太鼓比赛火热进行中。

至于《太鼓之达人》家用机版，其实也仅在街机版初代推出一年多以后就与玩家见面。除了收率曲目略少，其余系统则基本保持与街机版同步。为了让玩家能尽可能感受到街机版的操作乐趣，Namco还先后发售了分别对应PS2以及Wii平台的专用太鼓控制器。家用机版的太鼓控制器采用塑料鼓棒，鼓面较小，适合初心者体验。




由于“太鼓”本身对于主机硬件的要求并不高，曲目的长度也大都比较适中，因此推出掌机版自然顺应了不少玩家的需求。掌机版《太鼓之达人》不仅拥有随时随地的便携性，操作方式也更为灵活。其中NDS版以及iOS版对应触控屏操作，免去了按键的不便，玩起来更直观更容易上手。




截止目前，街机版《太鼓之达人》共推出17作，包含一款增量版与两款亚洲版；主机版《太鼓之达人》共有19作，其中家用机平台占13部作品，NDS版与PSP版各3部作品；此外iOS还有4款“太鼓”、另有一款手机作品以及一部对应高龄者的特别版。在系列诞生的十年间，《太鼓之达人》不仅足迹遍及全平台，吸引的玩家群体也无论男女老少，堪称大众娱乐的代表，可喜可贺。

©NBGI

## 街机版《太鼓之达人》

《太鼓之达人》的街机版通常配备两面太鼓以及四只鼓棒，整个框体的设计包括显示器与控制器两部分组成，细节与装饰则充满了各种日式元素，让人感到欢快且浓郁的传统气息。相比其他版本，街机版《太鼓之达人》拥有更好操作手感和更丰富的曲目选择。模式方面，街机版(最新版)默认难度为简单、普通和难，出现鬼难度的方法为在难度选择画面侧击“大树难度”右侧10次即可。

街机版系列最新作目前为2010年9月稼动的《太鼓之达人》，共收录了175首不同种类的新老歌曲。为了纪念系列诞生10周年，NBGI官方特别举办名为“日本一决定战2011”的比赛并7月7日为本作追加了新曲目，只要玩家在游戏的标题画面看到“太鼓之达人10周年纪念”的logo即可选择这些新歌。

## 家用机版《太鼓之达人》


■太鼓控制器。

和其他街机游戏的移植不同，家用机版《太鼓之达人》在内容上并没有太多重复的部分，无论是歌曲的选择还是游戏的模式都和同期的街机版有着很大不同。值得一提的是，家用机版几乎每作都有一个完全不同的副标题，这也意味着每款家用机版的主题都是各不相同的，即便是老玩家也能从中体验到新鲜感。当然，游戏的核心玩法与整体风格是不会轻易变更的。

## 便携版《太鼓之达人》

在PS2平台获得成功后，《太鼓之达人》理所当然地将阵地扩展到PSP平台。2005年8月4日，《太鼓之达人 携带版》发售，虽然是首次登陆掌机，但游戏的素质却几乎和家用机版平起平坐，游戏推出后陆续放出的多达22首的免费下载歌曲让FANS大呼过瘾，为系列的掌机版赢得了非常不错的口碑。

2007年开始，《太鼓之达人》来到了NDS平台，对应触控屏的独特操作让掌机玩家也找到了类似街机的玩法，游戏中你可以手持两只专用笔交替敲击NDS的下屏，感觉就像是在敲打一只迷你太鼓。除此之外，NDS版独创的RPG模式也为系列开辟了新的思路，使得不少老玩家不禁感叹：音乐游戏原来也可以这样玩。


■在iPad上玩太鼓。

以这两年的规律，系列通常会在每年的夏天推出便携版，家用机版则多在冬季发售，这是不是意味着今年年底我们能玩到新的家用机版《太鼓》呢？目前官方还未就新作给出任何发售机种以及发售日的情报，让我们拭目以待。

## “太鼓达人”在中国

街机平台的《太鼓之达人》面向中国大陆、香港以及中国台湾地区的玩家在2008年隆重推出了《太鼓之达人 亚洲版》。除了将游戏内所有的文字和语音汉化为中文，收录曲目也大幅调整，大量来自华语流行乐坛以及中国传统民俗音乐的歌曲被收录到游戏中，同时日文版中一些经典曲目也依然得到了保留。目前我们在国内街机厅内看到的版本有两个，分别是2008年稼动的《太鼓之达人11 亚洲版》以及2009年的《太鼓之达人12 亚洲版》。有意思的是，亚洲版不仅仅在海外展开业务，在日本国内的街机厅有时也能见到它们的身影。


◀《太鼓之达人》在中国内地的官方活动。

最后跑跑题，可能国内大部分“太鼓”玩家习惯将系列叫做《太鼓达人》而不是稍显拗口的《太鼓“之”达人》，之所以确定为这样的译名，也是为了和亚洲版的官方译名相统一，不知道大家注意到没有呢？

# 演奏篇

## 谱面的敲打

**红色音符(咚)**　敲打鼓面，判定时机为音符和谱面左侧小圆圈重合的时候。错过时机判定为“不可”，时机把握基本正确以及完全正确则分别判定为“可”以及“良”，“良”的得分是“可”的两倍；

**蓝色音符(咔)**　敲打鼓边，判定规则和红色音符一致；

**黄色连打音符**　音符从谱面左侧小圆圈经过时，连打鼓面或者鼓边，敲打次数越多得分越高。连打音符不计入Combo；

**红色/蓝色大音符**　双手敲击鼓面/鼓边，得分变高。除了单个的大音符，同时也存在连打的大音符，敲击方法类似。大音符计Combo，只要时机掌握正确，单击也能出“良”或者“可”；

**气球音符**　音符从谱面左侧圆圈经过时敲打鼓面或者鼓边，迅速连打可以将气球吹爆。气球上标注的数字为即为连打所需的次数，本作中敲击气球音符的第一下不再算入连击数。气球音符不计Combo；

**谱面分歧**　标注有“谱面分歧”的曲目，演奏过程中满足不同的特定条件，谱面就会发生变化；

**爆弹音符**　如同爆弹一样的音符在谱面中经过时，不要敲打鼓的任何部位，否则Combo中断且HP大幅扣减。爆弹音符只在BOSS战出现。


■家用机版中风趣的迷你游戏很受玩家好评。

## 民间的太鼓玩法

前面提到的连续音符，通常被分为二连音、三连音以及长串的“鱼蛋”这三种：二连音除同色的音符以外，其余红蓝相间的音符建议左右手轮换敲击；同色三连音是《太鼓之达人》最重要、也是最基本的音节，玩家必须掌握左右手的节奏，以此类推，红红蓝/蓝蓝红、红蓝蓝/蓝红红这样的音符也就不难上手了；最难的连续音符为“鱼蛋”(形象的叫法)，数个音符连成长长的一串，有些乍一看还比较复杂，这时就需要玩家去分解谱面，找出最基本的排列规则，化繁为简。下面为大家介绍几种花式打法：

**双鼓**　“一人双鼓”(或简称“双鼓”)，指一个玩家投入双人份的币，一个人以双手分别敲打左右两边的鼓。用这种方式玩密度低、速度慢的歌曲没什么问题，不过如果两边音符密度高且速度快的话(如“鬼难度”的2000系列)，这种玩法就非常费力，尤其是连打比较多的时候。“七代目”初次出现的“**ハレ晴レユカイ**”(来自动画《凉宫春日的忧郁》)则是双鼓的热门歌曲，在困难和鬼难度，这首歌两边的谱面虽然不同却没有

重叠（即一边有音符时另一边则没有），玩家可以两边互相交替来进行游戏。在《太鼓之达人11》，该双鼓谱面变成了隐藏谱面，需要输入特殊指令才能开启。

**全接不过关** “全接不过关”（或称“捉可”，日本简称为“NN”），指玩家打中了所有音符（击中率为100%）却仍然过关失败。这种情况暂时只出现在鬼难度，精度非常低的时候（“良”的数量少，“可”的数量多，通常是0连打），由于魂量计不达标而无法过关。在其他难度下，全接所有音符则一定能成功过关。

**前略** “前略”指歌曲前段的音符都故意不打，到了一个段落才开始打直到结束的玩法，由于一开始魂量计是空的，所以漏掉多少音符跟一开始的魂量是一样的，所以到一个段落才开始打，到最后结束时的魂量是刚好过关。连打数的多少、风船音符的敲打率也会影响到魂量。这种玩法中，命中率越低越好，通常最低命中率是50%~55%左右，这种打法从开始打到结束几乎一个音符也不能漏，打到的音也几乎都要是“良”，通常需要对这首歌相当熟悉才会这样玩。

**插音** “插音”（或称“插谱”）及“不停插音”，第一个指玩家在没有音符的地方插入一些音符，令谱面复杂化或更加动听。但第二个是指玩家由歌一开始不停地打到歌曲最后，太早打音符的话会判定为“不可”，难度相当高，这种玩法极度消耗体力，不建议体力不好且技术差的玩家进行。

## 换手的学问

每个玩太鼓的人都会在实践中总结出最适合自己的打法，因此具体的演奏技巧也就没有绝对可言，这里介绍两种最常见的打法——半换与全换。半换是指每一小拍换一次左右手，例如“右左右、右左右”这样的打法；而全换则是指不间断换手，且换手只以音符的变化为准，例如“右左右、右左右”这两小拍用全换就可以打成“右左右左右左”。半换的好处是对节奏要求不高，容易上手，缺点是无法适用变化较复杂的谱面。相比之下，全换的打法则几乎万能，不过要想熟练掌握，也需要极高的毅力。在全换与半换以外，还有一种被戏称为“炒饭”的打法。



## 找到适合你的 BPM

衡量曲目的难度，BPM（Beat Per Minute）也是很重要的参考要素。BPM表示每分钟的敲打次数，说得更简单点就是音符的实际密度。说到这里顺便提醒大家，游戏中玩家可以通过提高音符滚动速度（2倍/3倍/4倍）来提升难度，但这里提高速度不是将歌曲本身的演奏速度变快，而是在保持音符本身分布规则的基础上将谱面拉长，导致每个音符在屏幕上停留的时间变短。不过，这样的提速方法并非只会提神演奏难度，如果谱面上分布的音符一个紧挨一个，完全看不出分布规律，通过提速就可以回复它们正常的谱面形态。



# 《太鼓之达人》系列 10周年纪念作品登上

| 太鼓之达人 携带版DX | NBGI | | 音乐 |
| --- | --- | --- | --- |
| PSP | 太鼓の达人ぽ~たぶるDX | | 日版 |
| | 2011年7月14日 | 1～4人 | 4700日元 |
| | 无对应周边 | | |

**前面说了这么多关于系列历史的回顾，下面就让我们来看看刚刚发售的PSP版新作《太鼓之达人 携带版DX》吧！游戏继承了以往的风格特色与操作方式，同时追加全新的原创模式。这里小编就为大家重点讲解一番，希望能对各位太鼓迷带来一些帮助。**

## 全新的模式

### 一气呵成！来演奏组曲吧！

“组曲模式（メドレ－モ－ド）”是本作全新增加的一个原创演奏模式，玩家可以自由选择三首、五首或者八首曲目连续进行演奏。无论何种搭配的组曲只有能在同一难度内选择，在该模式游戏过程中歌曲连续不间断播放，直至全部乐曲演奏完毕。组曲演奏适合想要进阶练习的玩家，不过连续按键有时也会难免出现疲劳。此外，组曲模式下单首曲目是否达成全连并不会得到金冠，但根据条件的不同，玩家可以在该模式下解锁称号。



### 全国道场制霸之路！

游戏中最主要的单机模式——“全国道场制霸（全国おみこしバトル）”也是本作全新增加的内容，和田咚这次的目标是制霸全国！游戏开始后，玩家可以随时切换难度。至于战斗部分，有些类似于系列前作中的BOSS战，但又有点小小的不同。我方和敌方在画面中间都有一条气槽，正确输入指令即可增加气槽，气槽蓄满的一方可以向对方发起一次攻击，攻击的效果视攻击方和被攻击方的体力/门下生数量而定。

**总攻击** 每场战斗结束后，任意一方都可以向对手发起总攻击，其效果为所有门下生全员攻击。发动总攻击的前提为达成一定胜利条件。例如“叩けた数”是比较双方有效敲打的次数；“最终コンボ”是比较演奏结束时的连携数；“良の数”是比较双方成功敲出“良”的个数。而“？？？？”则是胜负条件随机抽取。利用好总攻击的效果，有时可以成功逆转胜负。

**压制距离** 道场挑战比赛的最终胜负结果，并非由演奏的得分或是门下生的个数来决定，而是取决于压制对方的距离，有些类似于我们生活中拔河的规则。最初演奏的双方位于同样的起点之上，气槽每蓄满一次则发动一次攻击，受到攻击时除了被往后压制，入场的门下生数量也会不断削减。



**门下生** 门下生可以被看作是玩家的体力值。其中门下生上限以及门下生出场数依靠全国道场制霸数提高，门下生数量少于对手的情况下进行比赛，即使演奏非

常完美也有可能无法战胜对手

**助人** 助人类似于演奏过程中的技能系统，最初玩家只能携带一名助人，随着制霸的道场越来越多，参与演奏的助人最多可以设定为 3 人。每个助人在演奏时发动的有利技能各不相同，善加利用能够给对手带来不小的麻烦。

**分身** 除了助人以外，玩家在演奏中还可以装备“分身”。获得分身的方法是和朋友通信对战，而使用分身的效果则是自动加气槽。分身的等级越高，自动加气槽的效果越好。最初时分身的使用次数是有限制的，解锁相应成就后则可以无限使用。

**和太鼓演奏** 和太鼓演




奏类似于系列其他作品中的道场练习模式，只不过在这里，玩家每完成一个课题就可以恢复或者增加门下生的数量（不超过上限值）。制霸新的道场后，新的和太鼓演奏课题也会随之解锁。

**BOSS** 道场制霸每到一定数量时，游戏中就会发生强制的 BOSS 战。BOSS 战的演奏方法不变，但 BOSS 会使用各种技能来干扰玩家的正确输入。虽然 BOSS 本身没有门下生数量，但却有体力值的设定，演奏开始之后玩家往往会被 BOSS 压制，而当 BOSS 体力消耗之后，玩家的反击时间就开始了。BOSS 战共有七场，通关后可以选择 BOSS 挑战模式。

**挑战状** 全国道场制霸的过程中，玩家会随机收到来自其他道场的挑战状，接受挑战并获得胜利可以获得门下生的奖励，而拒绝挑战则对流程无影响。







成就解锁与隐藏要素一览

| 编号 | 成就名称 | 奖励解锁 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 01 | 初めてのクリア | – | 第一次完成演奏 |
| 02 | かんたん DE 王冠 15 | – | 简单难度获得 15 王冠 |
| 03 | かんたん DE 王冠 30 | 演奏模式：あべこべ | 简单难度获得 30 王冠 |
| 04 | かんたん DE 王冠 70 | – | 简单难度获得 70 王冠 |
| 05 | ふつう DE 王冠 15 | – | 普通难度获得 15 王冠 |
| 06 | ふつう DE 王冠 30 | 演奏模式：ドロン | 普通难度获得 30 王冠 |
| 07 | ふつう DE 王冠 70 | – | 普通难度获得 70 王冠 |
| 08 | むずかしい DE 王冠 15 | 难易度：おに | 大树难度获得 15 王冠 |
| 09 | むずかしい DE 王冠 30 | 演奏模式：でたらめ | 大树难度获得 30 王冠 |
| 10 | むずかしい DE 王冠 70 | – | 大树难度获得 70 王冠 |
| 11 | おに DE 王冠 15 | 演奏模式：さんばい | 鬼难度获得 15 王冠 |
| 12 | おに DE 王冠 30 | 演奏模式：よんばい | 鬼难度获得 30 王冠 |
| 13 | おに DE 王冠 70 | – | 鬼难度获得 70 王冠 |
| 14 | 太鼓カウンタ –10000 | 里谱面：练习曲 Op.10–4 | 敲打太鼓 10000 下 |
| 15 | 太鼓カウンタ –20000 | 里谱面：Black Rose Apostle | 敲打太鼓 20000 下 |
| 16 | 太鼓カウンタ –30000 | 里谱面：初音ミクの激唱 | 敲打太鼓 30000 下 |
| 17 | 太鼓カウンタ –40000 | 里谱面：Rotter Tarmination | 敲打太鼓 40000 下 |
| 18 | 太鼓カウンタ –50000 | 里谱面：White Rose Insanity | 敲打太鼓 50000 下 |
| 19 | 太鼓カウンタ –60000 | 里谱面：太阳もヤッパッパ – | 敲打太鼓 60000 下 |
| 20 | 太鼓カウンタ –70000 | 里谱面：スポ – ツ ` ダイジェスドン | 敲打太鼓 70000 下 |
| 21 | 太鼓カウンタ –76500 | 里谱面：リンダは今日も绝好调 | 敲打太鼓 76500 下 |
| 22 | 太鼓カウンタ –80000 | 里谱面：DON'T CUT | 敲打太鼓 80000 下 |
| 23 | 太鼓カウンタ –90000 | 里谱面：らんぶる乱舞 | 敲打太鼓 90000 下 |
| 24 | 太鼓カウンタ –99999 | 演奏曲目：またさいたま 2000 | 敲打太鼓 99999 下 |
| 25 | 金王冠 10 | 演奏模式：かんぺき | – |
| 26 | 金王冠 25 | 音色：つづみ | – |
| 27 | 金王冠 50 | 音色：コンガ | – |
| 28 | 金王冠 75 | 音色：8 ビット太鼓 | – |
| 29 | 金王冠 100 | 音色：豪华な太鼓 | – |
| 30 | ドンだフルコンボ | 音色：铳 | 全良 |
| 31 | ひねくれフルコンボ | 音色：手里剑 | 全可 |
| 32 | コンボ 100 | – | 连携 100 |
| 33 | コンボ 200 | – | 连携 200 |
| 34 | コンボ 400 | – | 连携 400 |
| 35 | コンボ 600 | – | 连携 600 |
| 36 | 连打マスタ – | 音色 クイズ | 连打 100 |
| 37 | スコアマスタ – | 音色：刀 | 得分 500000 以上 |
| 38 | 和太鼓演武 5 | 音色：カメラマン | – |
| 39 | 和太鼓演武 10 | 音色：もくぎょ | – |
| 40 | 和太鼓演武 20 | 音色：すず | – |
| 41 | 和太鼓演武 30 | 音色：くしゃみ | – |
| 42 | 和太鼓演武 40 | 音色：手拍子 | – |
| 43 | 和太鼓演武 50 | 音色：ラップ | – |
| 44 | 道场制霸 10 | – | – |
| 45 | 道场制霸 20 | – | – |
| 46 | 道场制霸 30 | – | – |
| 47 | 道场制霸 40 | – | – |
| 48 | 全国制霸 | – | 全国道场制霸通关 |
| 49 | おみこしバトルクリア | 演奏曲目：サイクル・オブ・リバ–ス | 道场挑战赛胜利 |
| 50 | 胜ち抜きバトル 2 连胜 | 帽子：デビルフェイス | Boss Rush 两连胜 |
| 51 | 胜ち抜きバトル 5 连胜 | 衣服：デビルボディ | Boss Rush 两连胜 |
| 52 | 胜ち抜きバトルクリア | 分身的使用回数无制限 | Boss Rush 通关（七连战） |
| 53 | 门下生 100 | 音色：ちびどん | – |
| 54 | 门下生 200 | 音色：ツッパリどん | – |
| 55 | 门下生 300 | 音色：よこづなどん | – |
| 56 | 压胜 | – | 压制对手 9m 以上获胜 |
| 57 | 大败 | – | 被对手 9m 以上压制失败 |
| 58 | あすなろドンだ – | 音色：おなら | 演奏失败 10 次 |
| 59 | 初めての通信 | 音色：ヤツホ – | 联机通信 1 次 |
| 60 | 通信の初心者 | 音色：シンセドラム | 联机通信 5 次 |
| 61 | 通信の一人前 | 音色：碳酸饮料 | 联机通信 10 次 |
| 62 | 通信の玄人 | 音色：いぬねこ | 联机通信 15 次 |
| 63 | 通信の达人 | 音色：ちゃぶ台 | 联机通信 20 次 |
| 64 | 友达コレクタ – | – | 和 5 个不同的好友联机 |
| 65 | アイドルマスタ – 好き | 帽子：アイマスリボン | 《The world is all one ！！》简单难度全连 |
| 66 | アイドルマスタ – ファン | 衣服：アイマスドレス | 《The world is all one ！！》普通难度全连 |
| 67 | モンスタ – ハンタ – 好き | 帽子：アイル – ヘルム | 《モンスタ – ハンタ –》简单难度全连 |
| 68 | モンスタ – ハンタ – ファン | 衣服：アイル – ボディ | 《モンスタ – ハンタ –》普通难度全连 |
| 69 | 初音ミク好き | 帽子：ミクミクヘルム | 《初音ミクの激唱》简单难度全连 |
| 70 | 初音ミクファン | 衣服：ミクミクドレス | 《初音ミクの激唱》普通难度全连 |
| 71 | 龙が如く好き | 帽子：ひょうしき | 《MachineGun Kiss》简单难度全连 |
| 72 | 龙が如く好き | 衣服：かむろゲ – ト | 《MachineGun Kiss》普通难度全连 |
| 73 | メドレ – コンボ 500 | – | 组曲演奏连携 500 |
| 74 | メドレ – コンボ 1000 | – | 组曲演奏连携 1000 |
| 75 | メドレ – コンボ 1500 | – | 组曲演奏连携 1500 |
| 76 | メドレ – コンボ 2000 | – | 组曲演奏连携 2000 |
| 77 | メドレ – 连打マスタ – | 音色：拳法 | 连打合计 500 以上 |
| 78 | メドレ – スコアマスタ – | 音色：ダイナマイト | 得分合计 3000000 以上 |



实用技术 特快专递

文 狼来了 美编 一刀




《伊甸之子》是由著名游戏制作人兼音乐人的水口哲也以“独一无二”“惊喜创新”“丰富多彩”“美丽漂亮”的制作理念而倾力打造的一款带领玩家进入到千变万化的细胞网络中，并同时在视觉与听觉上造成多层冲击的多感官音乐射击游戏。本作不仅使玩家获得了充满想象空间的娱乐体验，其美轮美奂的绘图和独特的电子音乐风格更是次世代感官体验的里程碑。游戏的操作简单明了，除了传统的手柄操作外还对应 Kinect 体感操作。在体感操作下玩家将全身心的与游戏中的世界融为一体，化身为“杀毒工具”的玩家将通过身体的移动来改变视角、挥舞双手进行锁定与射击以净化意图入侵“伊甸园”的未知病毒。

| 伊甸之子 | Ubisoft | | 射击 |
|---|---|---|---|
| X360 | Child Of Eden | | 美版 |
| | 2011年6月14日 | 1人 | 49.99美元 |
| | Kinect专用 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

## Lumi's Garden简介

在游戏标题画面中按下 START 键便会来到 Lumi's Garden（Lumi 的花园），花园中的操作如下：

| | |
|---|---|
| 左摇杆 | 控制光标的移动。 |
| 右摇杆 | 调整视角；按下右摇杆会出现 Kinect 的调试画面。 |
| A | 按稳 A 键后，花园内的微生物便会向光标所在的位置靠拢。 |
| B | 退出 Lumi 的花园。 |
| X | 进入章节选择画面。 |
| Y | 打开菜单。 |
| LB/RB | 将花园主题切换至上／下一场景。 |
| LT/RT | 将花园画面缩小／放大。 |
| BACK | 将手动操作改为 Kinect 体感操作。 |

按 Y 键打开菜单后会出现五个选项，从左至右分别为难度选择、查看分数排名榜、查看附加要素、选项设定、Kinect 设置。

**难度选择：**游戏中设有三个难度，Feel Eden（该难度下我方的体力值无限，但过关后不计算净化率及得分）、Normal（通常）以及通常难度下通关后解锁的 Hard（困难）。

**分数排名榜：**玩家可在此处查看到自己在 LIVE 上的分数排名。






**附加要素：**此选项中除了可以查阅画廊、影像和制作人员名单外，通关后还会追加画面特效设定及音效设定等选项。

**选项设定：**攻关时的数据显示（HUD）、默认操作的设定（Controller）、手柄的震动与否（Vibration）、游戏的简易教程（Tutorial）、画面亮度（Brightness）、声效的大小（Sound）都在此处设定，最后一项为恢复默认设置（Default）。

**Kinect 设置：**此选项必须在体感操作模式下才会点亮，用于调试 Kinect 的相关设定。

## 系统 SYSTEM

### 基本操作与画面解读

**左摇杆：**控制光标移动。

**A：**锁定攻击，按稳 A 键后会进入锁敌状态，此时将光标移动到病毒身上便会将其锁定，每轮攻击可以锁定的病毒上限数为八个，锁定后松开 A 键会对病毒进行净化。注意，游戏中除了病毒发出来的子弹以外，还有少部分病毒无法以锁定攻击来净化。

**B：**Euphoria，通俗来说就是一般射击游戏中的“保险”，按下 B 键后发动。保险属于消费道具，其上限为三个，每章节开始时保险数都默认为一个，收集流程中的道具能增加保险的使用次数但不会超过上限。值得一提的是，完成每章节进入结算画面时，系统会根据保险的残存数量给予玩家相应的分数奖励，一个保险等于 25000 分，如果三个保险都没有使用则会得到 100000 分的奖励，所以在追求高评价时除非迫不得已，比如体力槽只剩下一格、病毒将要逃走等，否则不应该使用保险。

**X/RT：**射线攻击，按稳 X 和 RT 键后会有紫色的射线往光标所在的位置发射，只要不松开按键射线便会持续射击。射线攻击的威力不及锁定攻击，而且也不会触发 Octa-Lock 的分数加成（详见下文），其主要作用在于抵消病毒发出来的紫色子弹以避免玩家受到伤害；除此之外，一些身上泛出紫光的病毒也需要用射线攻击来达到净化的目的。注意，射线攻击能对大部分的病毒造成攻击判定，攻关中除了特定的地方外不推荐使用，误伤了一些体力值较低的病毒后便无法以锁定攻击来触发分数加成。





画面中央白色的空心圆圈为锁定光标；画面右下方如花瓣般的图标为体力槽，当体力槽因受到病毒的攻击而清空时游戏将迎来 Game Over；画面左下方的圆点为保险当前剩余的使用次数；当病毒发出紫色子弹时，屏幕中间会出现较大的紫色空心圆圈来提醒玩家，圆圈的边缘处还会有箭头指示子弹所在的方向，非常体贴。假如在选项设定中的 HUD 界面下选择了“All ON（全显）”的选项，那么在保险剩余数的旁边会出现当前区域的净化率，而当前得分则会在体力槽的左边显示。强烈建议刷高评价的玩家选择全显以随时掌握攻关时的净化率及得分情况。

## 道具

流程中在固定的地方或净化特定的病毒时会出现道具，道具只有两种，分别为蓝色圆球状的体力槽回复道具和粉红色圆球状的







Euphoria。道具出现后会在屏幕内进行无规则的移动，玩家需迅速地通过锁定攻击或射线攻击来取得，否则一段时间后道具会消失。

附带一提，收集全每章节中的所有道具会解开相应的成就。

## 评价与净化率

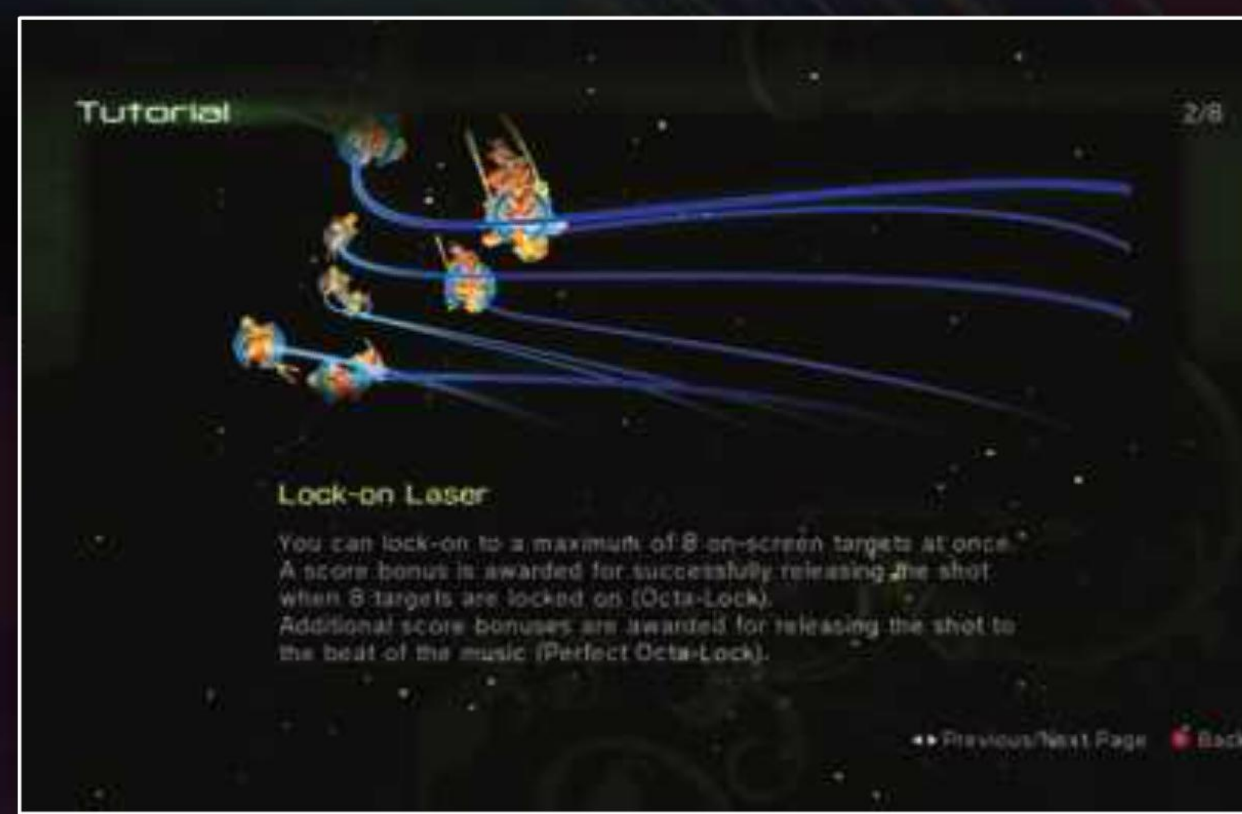
过关后系统会根据分数给予玩家相应的星数作为评价，得分超过800000后的评价为最高的五星。取得最高评价的唯一途径就是在章节中不断地发动完美连锁以获取高倍数的分数乘算。当然，途中失误个两三次左右还是有机会通过保险剩余数所奖励的分数来达到五星评价线的。另外，星数的总量还影响到章节的解锁，具体会在攻略要点中提到。




净化率不仅反映了玩家于每章节中净化的病毒数量，还可以开启画廊中的图片和解开对应的成就，将流程中所有种类的病毒净化也会解开相应的成就。

## Octa-Lock

使用锁定攻击时，当锁定敌人的数量到达上限的八个后再松开A键，此时的锁定攻击被称为Octa-Lock（连锁攻击），发动连锁攻击时会得到少量的分数加成；根据当前场景中音乐的节拍，在适当的时段里发动的连锁攻击，被称为Perfect Octa-Lock（完美连锁）。完美连锁的优势在于获得的分数加成更多且会与下一次完美连锁形成叠加的效果，每成功使出一次完美连锁时画面的上方都会显示PERFECT的字样及当前叠加的倍数，叠加的上限为8倍，达到8倍后的所有完美连锁都只会得到8倍的分数加成。




需要注意的是，玩家在发动完美连锁时至少要获得GOOD的评价，否则叠加将被打断且下一次完美连锁时会从2倍开始重新累计倍数。此外，如果在倍数叠加中锁定的敌人数量不足八个而导致连锁攻击无法发动，这种情况下的锁定攻击是不会打断倍数叠加的，因此当锁定数不足八而病毒们又在这时放出子弹来攻击我们的时候，玩家大可放心地松开A键转而用射线攻击来抵消子弹。

在选项设定中将手柄的震动功能打开有助于玩家找到发动完美连锁时的感觉。狼在这里分享一下自己发动完美连锁的简易方法，在攻关时随着音乐的节拍而有节奏地跺脚来数拍子，这样做能有效地避免因受到游戏中其它声效的干扰或因分神抵消病毒的子弹而错过最佳的松键时机。在锁定了八个病毒后也不用急于松键，因为大部分的病毒和BOSS都会在画面中停留一段时间以供玩家摸清音乐的节拍。

## 体感与手柄操作的区别

使用体感攻关时最明显的区别就是锁定用的光标比手柄操作时的要稍微大一些，操作得当的话能降低某些章节的攻关难度。注意，体感操作时，每章节的星数评价、净化率、道具收集率等都是与手柄操作分开计算的，而总星数、成就则是两者共有的。



## 剧情概述 STORY

2019年9月11日，一个名为Lumi的女性在外太空的国际太空站中诞生。

她梦想着与地球上各种美丽的事物进行接触，这种想法随着她的成长而越发地强烈；于是，她通过歌声来抒发自己的情感并将信息传达给地球上的居民。在她去世后，她的遗体得以保留，而她所有的记忆和数据都被记录并保存起来。

在21世纪的后期，人类的足迹





急速地延伸到了太空的边际。在这个时代中，历史与知识都以存档的形式保存着，这些数据存在于太空中的每一个角落且随手可得，太空探索史也因此得以翻开了崭新的一页。人们以“伊甸园”来比喻这庞大的网络体系。

所有关于“自然”与“进化”的过程都被保存在伊甸园的数据库中。对于从来没有踏足过地球的人来说，伊甸园是一切知识的源泉。

时间飞逝至23世纪，科学家们尝试利用Lumi的数据存档来在伊甸园里重塑她的人格与形象，这个实验被称为“Lumi计划”。

如今，逝去已久的Lumi于伊甸园中以特殊的形式从沉睡中慢慢地苏醒过来。就在Lumi计划将近完成之时，一种未知的病毒突然出现在网络中并以极快的速度感染了伊甸园，假如放置这些病毒不管的话，它们便会侵蚀并破坏Lumi所储存的记忆数据。玩家所需要做的，就是净化这些病毒以帮助伊甸园重拾“和平”与“希望”。



# Normal流程攻略要点

GUIDE THROUGH




本作流程分为 Matrix、Evolution、Beauty、Passion、Journey 共五个章节，其中 Matrix 在初期便可直接选择，而剩下的四个章节则需要在完成前一章节的前提下收集过关后获取的星数并达到固定的数量时才会开启。Evolution 需要 1 星、Beauty 需要 8 星、Passion 需要 14 星、Journey 需要 20 星。每章节当前的星数评价、净化率、道具取得率、过关奖励道具收集率以及总共获得的星数都会在章节选择画面中显示。

每个章节中又分为若干 Area（区域），任何一个区域的净化率都直接影响到过关时是否能 100%。个别病毒的击破与否不影响净化率，而某些病毒则需要相应的方法才能将其净化，此外还有个别不能快速击破否则会影响净化率的病毒存在。

下面将每章节中容易漏掉的病毒、特殊病毒的击破方法以及获取高分的要点登出以方便读者们参考。

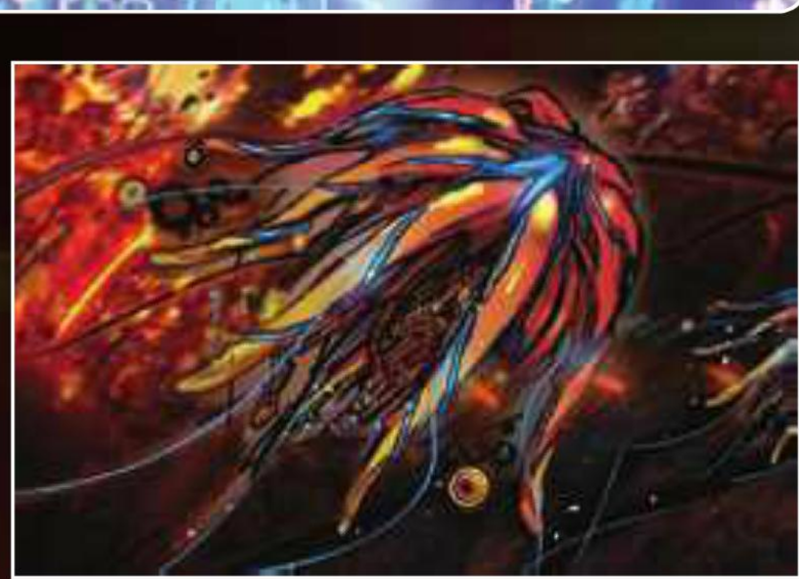
## Matrix

### 区域一

让玩家熟悉一下基本操作和连锁攻击的区域，注意净化速度不能太慢，否则初始部分的某些病毒不会出现；中间部分有四个一组和八个一组的病毒出现，前者可先锁定四个病毒再等下一组四个病毒出现后一同用完美连锁来消灭以取得高分；最后出现的两只海葵型病毒，它们身上各有二十四次判定正好可以构成三轮完美连锁。

### 区域二

长条形初始呈紫色状态的病毒（简称紫海葵）要先用射线攻击将其外壳击散，当它变成橙色时锁定攻击才能造成伤害；净化第一只紫海葵后，注意不要将镜头拉得太往下，否则会看不见上方出现的蠕虫病毒；



净化第二只紫海葵后镜头下方的区域会出现数量众多的蠕虫病毒；区域中所有蝌蚪形的小病毒都不计算在净化率里，但玩家可利用它们来发动完美连锁以获取高分，往后章节中的蝌蚪病毒也是如此；

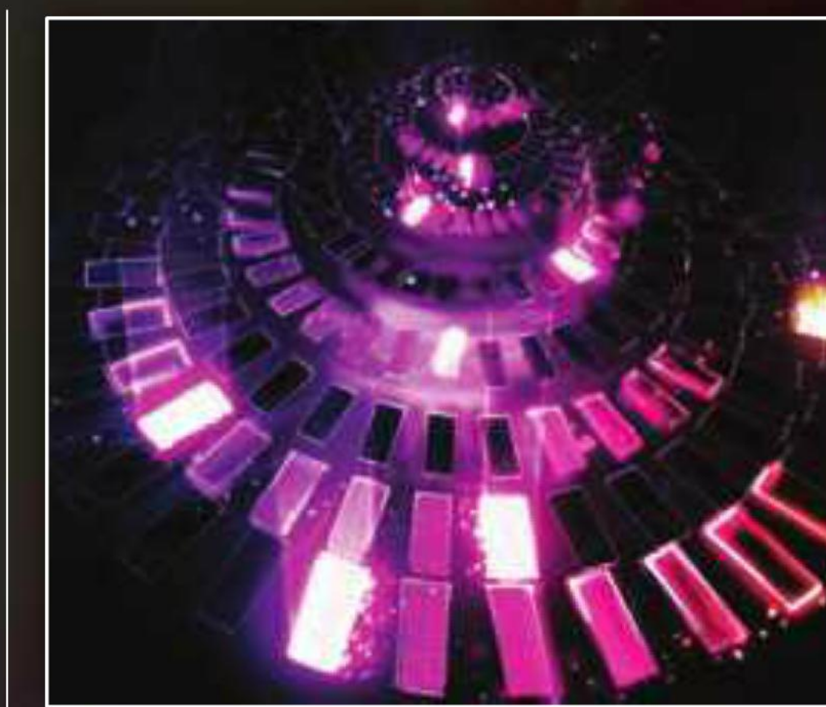
### 区域三

红色方块的区域中，先将方块中出现的蠕虫病毒净化后再攻击方块，否则在方块消失时病毒也会一并消失，这样一来便无法达成 100% 净化率；核心出现时画面上方会显示它的残存体力，我方必须故意放慢攻击的频率，否则在它第二次出现时就将其击破的话，第三轮的红色方块区域便不会出现。

### 区域四

病毒在画面中逗留的时间较短且在每小节的最后都会有屏障对玩家造成阻碍，因此建议在区域四中放弃使用连锁攻击，改用按稳 X/RT 键后连打 A 键的“快速杀敌法”来刷净化率；屏障上的红色方块也影响到净化率，见势不妙的话就使用保险。





### 区域五

前面部分塔形建筑物内的四个圆球核心建议留到最后再击破，过早击破的话会导致某些从核心内出现的病毒直接消失；中间部分的橙色长方形方块群非常适合用来发动完美连锁；接着的部分需要先用射线攻击将紫色的小方块驱散后才能用锁定攻击来净化围绕在核心表面上的光点；最后部分中三条围绕核心蠕动的蛇形病毒也是使用完美连锁的好时机。

## Evolution

### 区域一

后半部分出现的分裂型病毒，由三个分裂至五个、再由五个分裂至八个的时候都会发出子弹，用射线攻击清理子弹时注意不要误伤已经分裂成八个的病毒，否则会错失发动完美连锁的机会；区域一与区域二之间的障壁，要用锁定攻击来清理障壁上的橙红色圆点，以后遇到同样的情况时也用相同的攻击处理。





### 区域二

第一波水母病毒出现后，在水母后方的远处会同时出现蝌蚪病毒，注意不要受到与净化率无关的蝌蚪病毒干扰而遗漏了水母；随后出现的体型较大的水母身上有八次判定，一次完美连锁正好可以将其解决，动作稍慢它就会释放出多颗子弹；长条病毒身上有十六次判定，可以发动两次完美连锁，区域的最后部分会有一只长条病毒躲在蝌蚪密集的地方，建议用前面提到的快速杀敌法来赶在消失前将它净化；空闲的时候不要忘记利用满屏乱窜的蝌蚪病毒来增加得分。

### 区域三

初始数波四个四个出现的病毒可以凑够八个后再用完美连锁来净化，紧接着出现的新型病毒直接用射线攻击射击其中间的紫色部分即可；鳐鱼病毒的身上有二十四次判定，三轮完美连锁解决之；第二只鳐鱼的发呆时间较短，出现片刻后便会向我方展开攻击，需要注意的是一旦它发动攻击本体就会消失，该区域的净化率便无法达到 100%，来不及精确地锁定就用保险或快速杀敌；附带一提，从区域三进入区域四时所穿过的圆形障壁，开启障壁前正好有八个橙红色圆点供玩家使用完美连锁。

### 区域四

鲸鱼形态中，BOSS 身上的红点要尽快净化，当 BOSS 身上发出白光模糊了玩家的视线而无法判断红点所在的位置时，仔细观察会隐约看见围绕在红点周围的红色光圈；区域四中容易漏掉的病毒应该就是散布在鲸鱼四周的四条鳐鱼，玩家需要在攻击 BOSS 的同时快速地净化鳐鱼，否则它们也会在发动攻击后消失，追求净化率时可直接使用保险将它们全灭；与凤凰战斗时应该追求全程发动完美连锁，稍加注意 BOSS 放出来的子弹即可。



## Beauty

### 区域一

初始出现的绿色花蕾要在放出蠕虫病毒后才会出现被攻击判定，将花蕾打破后出现的花心也有被攻击判定；将连续出现的四只蝴蝶病毒净化后，接下来出现的花蕾会放出多个蠕虫病毒，如果提早将花蕾击破的话，蠕虫病毒便不会继续出现，净化率也因此无法达到100%；注意，区域一与区域二之间的障壁，要用射线攻击来清理障壁上的紫色圆点，以后遇到同样的情况时也用相同的攻击处理；另外，用连锁攻击将区域一中的所有蝴蝶病毒净化会开启一张画廊里的图片。



### 区域二

除了个别八个一同出现的蠕虫病毒外，其它四个一组的配置基本都用快速杀敌法解决以免时间久了被它们放出来的子弹干扰；完美连锁主要靠巨大的蛇形病毒，它们的身体上有多次被攻击判定，而且逗留在区域中的时间较长；紫色的新型病毒要先用射线攻击射击它的本体，待它张开触手后再用锁定来攻击触手尖端的光点，此种病毒的滞留时间短，因此在多种病毒同时出现时要优先处理它们。



### 区域三

此区域中只有一种类型的病毒，发动完美连锁的时机主要在病毒八个一组同时出现的时候，后半部分中出现的身上具有多段攻击判定且会发子弹的加强版病毒也是用来加分的途径之一。

### 区域四

荷花BOSS战分为三个阶段，第一阶段中BOSS的攻击频率极高，我方需优先清理子弹后再寻找时机发动完美连锁；第二阶段中BOSS的核心会被外壳保护，将其花瓣上的红色发光点全部净化后，我方的攻击才能对外露的核心造成伤害。在净化花瓣的过程中，如果锁定的次数不足八次，可以利用核心的外壳来达成完美连锁，虽然既不会对BOSS造成伤害，也不会获得分数，但却能提高完美连锁的叠加倍数。注意，只锁定核心外壳的话也是不计算得分的。当BOSS的体力被减去三分之一左右后会让核心一直暴露在外，攻击频率也会有所提高。体力剩下20%左右时BOSS会固定在屏幕上方，弹幕密度不高，注意清理即可；最后一个阶段的BOSS不会攻击，玩家专心发动完美连锁即可。



## Passion

### 区域一

用攻击将圆球一分为二后该区域的净化率便会达到100%，之后在抵消子弹的空暇间也不要忘了锁定橙红色的圆球来发动完美连锁，紫色圆球可放置不管。

### 区域二

四个一组出现的小型浮游病毒不一定要追求完美连锁，因为后面的区域中有更好的加分点；一片八个和两个一组连在一起的大齿轮都合计有八次判定，完美连锁解决，大齿轮也关系到100%净化率；鸟型病毒身上也有八次判定，建议尽量在其发出子弹前用完美连锁净化，否则场面容易因为弹幕而失控。

### 区域三

小型浮游病毒的出现顺序较紊乱，除了个别非常明显的八个一组



出现的以外，其它的都不用追求完美连锁；房屋障碍物可以用快速杀敌法来迅速击破；通往区域四的障壁可以发动一次完美连锁。

### 区域四

弹幕密集的区域，当BOSS变成人形且屏幕上方开始出现体力槽的时候，清理子弹的速度一定要快，否则就不够时间赶在BOSS换区前将其体力扣光，净化率也因此无法达到100%。建议优先用射线攻击净化紫色的BOSS，然后再使用完美连锁来对付橙红色的BOSS，觉得时间不多而体力又充足的话，可以故意被子弹打中来争取净化的时间。

### 区域五

火车上的每节车厢里都有八个齿轮，使用完美连锁时要稍微加快速度，否则会因为齿轮太多而手忙脚乱；火车后出现的赛车病毒正好八个一组且每个病毒都有两次被攻击判定；接着出现的飞机病毒会放出较多的子弹，建议用快速杀敌法净化；最后出现的两个火箭病毒在初始时各有四次被攻击判定，一次完美连锁将它们的火箭推进器击落后，火箭本体会各有16次判定。



### 区域六

橙色的方块只能用锁定攻击来净化，反之紫色的方块也只能用射线攻击来净化（区域七中的方块也是如此），除了八个一组同时出现的橙色方块要用完美连锁来净化外，其它两个一组、四个一组的橙/紫色方块都可以随意净化。

### 区域七

本区域分为两部分。第一部分：将要出现橙/紫色方块的面板会先闪烁一下，玩家可籍此做好攻击的准备；橙/紫色方块在面板上出现后，玩家要尽快净化，否则它们会在一段时间后化为子弹，此时就算将子弹抵消也无法达成100%净化率；第二部分：橙红色和紫色的BOSS会轮流出现被攻击判定，如果想获得更多的加分就不要攻击紫色的圆球，只攻击橙红色圆球的话要有长期战斗的觉悟，注意抵消子弹便无大碍。

## Journey



### 区域一

在净化橙色方块的瞬间，橙色方块所在的黑色方块和相邻的部分都会变为蓝色，只有将全部黑色的方块都变为蓝色后，净化率才能达到100%，有时候橙色方块会出现在画面外的部分，玩家要注意转动视角来寻找它们，橙色方块会多次出现，只要不是失误的太离谱，一般都可以顺利地取得100%。鉴于本区域中没有病毒会对我方进行攻击，因此我们大可专心地追求净化率。

### 区域二

荷花BOSS的行动模式基本和Beauty章节中的一致，只是在最后的形态中会施放子弹，优先将其清



理便能无伤通过。

### 区域三

海葵病毒过段时间便会发子弹，



来不及用完美连锁将它们净化时就用快速杀敌法来保全 100% 净化率；区域中的蝌蚪病毒依旧不计算在净化率里；第一条小型鲸鱼病毒身上偶尔同时出现的八个光点是发动完美连锁的好时机，随后出现的小型鲸鱼在初始时身上就具有多个被攻击判定。

## 区域四

人形 BOSS 多达六个，依然是和 Passion 章节中的一样，优先处理紫色的 BOSS 再善后橙红色的，子弹要及时抵消。

## 区域五

弹幕密集到令人窒息的最终 BOSS 区域，分为三个部分。第一部分：如果想通过完美连锁来获得高分的话将会是一场考验玩家耐力的持久战，优先抵消密集的子弹是撑到最后的关键。每将围绕着核心做圆周运动的方块群全数净化后都会出现一个回复道具，最后一轮更会出现两个回复道具，因为在剩下的部分中基本不会有对玩家造成威胁的攻击，所以在第一部分时建议尽量将保险留着以获取过关时的奖励分数；第二部分：将密布在核心周围的病毒全数净化后，还需要用射线攻击将核心周围的紫色小方块



击散，接着才能用锁定攻击来削减核心的体力；第三部分：类似于 Matrix 章节中区域五的最后部分，只是蛇形病毒过段时间后会复活，玩家需要重复将其净化后才能对核心进行攻击。

## 区域六

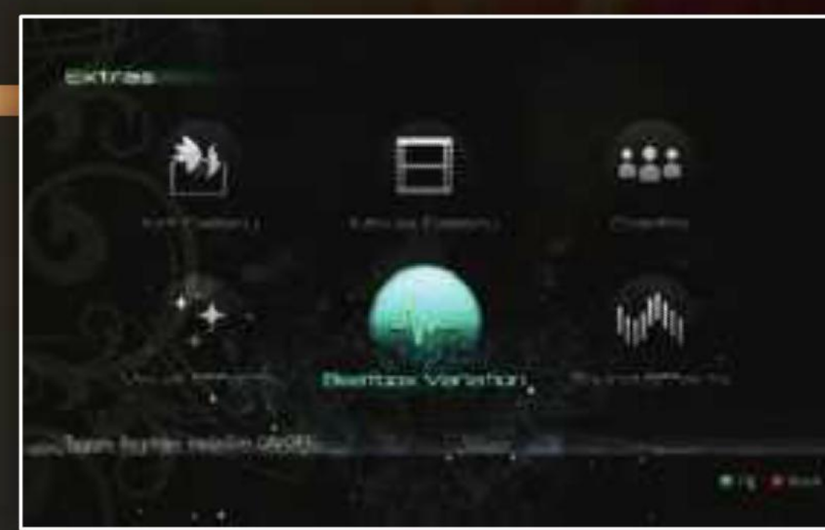
官方将最后的大树也算为区域五的一部分，但笔者根据净化率而单独将其算为一个区域。玩家只要将画面内所有橙色的光点净化便能取得 100% 净化率，想赚分的话也可以利用光点来发动完美连锁。

## 通关追加要素

Normal 难度通关后会解锁 Hard 难度和名为“Hope”的挑战关卡；附加要素中会追加新的影像、画面特效设定及音效设定。

将 Hard 难度和挑战关卡打穿后还会再次追加新的影像及其他附加要素。

Hard 难度中，病毒对我方造成的伤害 ×2，原有病毒的种类和配置不变，但某些区域会增加新病毒；病毒的体力上限增加（这表示有更多的机会发动连锁攻击），子弹的密集度也比 Normal 时的要高。




# 全成就指南 ACHIEVEMENT

本作总共有 49 个成就，虽然没有任何在线成就且流程较短，但解开成就的条件相当地苛刻，其难点主要体现在各章节的每个区域无法通过存取档来直接进入，一个小失误就强迫你从头来过，非常考验玩家的耐心。取得 1000 点需要花费的时间完全取决于玩家的技巧，游戏






对节奏感有一定的要求，此外章节中病毒出现的顺序和初始位置都是固定的，因此熟悉病毒的配置能相对地降低攻关时的难度。

第一遍游玩时不用太在意成就的收集，先将五个章节打通熟悉一下流程和节奏，摸索 Perfect Octa-Locks 的松键时机；通关后将解锁的 Hard 难度打穿并尝试攻克难度最高的挑战关卡 Hope。

完成上述几个步骤后，全成就之旅才刚刚开始。首先玩家必须在 Normal 和 Hard 难度中取得所有章节的五星评价和达成净化率 100%、章节中出现的道具也要一个不漏地取得，每章节结算画面后的奖励道具也要全部入手，随后根据 Extras（附加要素）选项中 Art Gallery（画廊）里的条件取得所有的图片。



最后 Normal 和 Hard 难度下每章节都需要取得 Gold Star（金星）的评价，金星评价的基准是在章节中取得 800000 分的前提下达到 100% 的净化率，这对玩家的操作、记忆力、节奏感等等都是极大的考验。

下面将全成就分类列出并附上入手方法及相关难点指南。希望各位有爱的玩家能早日圆满，有疑问的地方可以通过电子邮件的方式来信咨询。

## 杂项

| 名称 | 点数 | 入手方法 |
|---|---|---|
| Figure Eight | 5 点 | 发动一次连锁攻击 |
| Feel The Beat | 5 点 | 发动一次完美连锁 |
| The Skills That Pay The Bills | 10 点 | 连续发动 10 次完美连锁 |
| Hot Shot | 10 点 | 完美连锁累计发动 100 次 |
| Total Enlightenment | 5 点 | 使用一次保险 |
| The Cleaner | 5 点 | 净化五个章节中所有种类的病毒，挑战关卡 Hope 除外 |







## Normal 难度

| 名称 | 点数 | 入手方法 |
|---|---|---|
| The Wireframe Web Expands | 30 点 | 完成 Matrix 章节 |
| Phoenix Rising | 30 点 | 完成 Evolution 章节 |
| Field Of Dreams | 30 点 | 完成 Beauty 章节 |
| If The Spirit Moves | 30 点 | 完成 Passion 章节 |
| Giver of Life | 100 点 | 完成 Journey 章节 |
| Hope Springs Eternal | 30 点 | 完成挑战关卡 Hope |

## Hard 难度

| 名称 | 点数 | 入手方法 |
|---|---|---|
| Matrix Archivist | 20 点 | 完成 Matrix 章节 |
| The Great Evolution Round-Up | 20 点 | 完成 Evolution 章节 |
| Shimmering Brightness | 20 点 | 完成 Beauty 章节 |
| Unforgettable Fire | 20 点 | 完成 Passion 章节 |
| The Journey's End | 20 点 | 完成 Journey 章节 |

## 收集要素

| 名称 | 点数 | 入手方法 |
|---|---|---|
| Ultimate Compiler | 50 点 | 取得所有过关奖励道具 |
| Matrix Completionist | 5 点 | 取得 Matrix 章节中的所有道具 |
| Evolution Pack Rat | 5 点 | 取得 Evolution 章节中的所有道具 |
| Eye Of The Beholder | 5 点 | 取得 Beauty 章节中的所有道具 |
| Endless Passion | 5 点 | 取得 Passion 章节中的所有道具 |
| Wanderer | 5 点 | 取得 Journey 章节中的所有道具 |
| Dabbler | 20 点 | 附加要素解锁率达到 10% |
| Collector | 20 点 | 附加要素解锁率达到 25% |
| SRSBZNS | 20 点 | 附加要素解锁率达到 50% |
| Maniac Play | 20 点 | 附加要素解锁率达到 75% |
| Super Collider | 20 点 | 附加要素解锁率达到 100% |





## 评价及净化率

| 名称 | 点数 | 入手方法 |
|---|---|---|
| Genius Play | 20 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Matrix 章节 |
| Crackerjack | 20 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Evolution 章节 |
| The Thinker | 20 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Beauty 章节 |
| Luminous | 20 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Passion 章节 |
| Radiant Avalon | 20 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成 Journey 章节 |
| Absolutely Fabulous | 50 点 | Normal 难度中以 100% 的净化率完成所有章节 |
| Total Eclipse Of The Heart | 50 点 | Hard 难度中以 100% 的净化率完成所有章节 |
| Pulse—Pounding | 15 点 | 以五星评价完成 Normal 难度中的 Matrix 章节 |
| Time Becomes A Loop | 15 点 | 以五星评价完成 Hard 难度中的 Matrix 章节 |
| Magnificent Aura | 15 点 | 以五星评价完成 Normal 难度中的 Evolution 章节 |
| The Calculator | 15 点 | 以五星评价完成 Hard 难度中的 Evolution 章节 |
| Flawless Beauty | 15 点 | 以五星评价完成 Normal 难度中的 Beauty 章节 |
| Fireworks From Heaven | 15 点 | 以五星评价完成 Hard 难度中的 Beauty 章节 |
| Constellation Overdrive | 15 点 | 以五星评价完成 Normal 难度中的 Passion 章节 |
| You Sure Showed Them | 15 点 | 以五星评价完成 Hard 难度中的 Passion 章节 |
| Impeccable Virtue | 15 点 | 以五星评价完成 Normal 难度中的 Journey 章节 |
| Gunslinger | 15 点 | 以五星评价完成 Hard 难度中的 Journey 章节 |
| Automaton | 5 点 | 以四星评价完成任意难度中的任意章节 |
| Savant | 10 点 | 以五星评价完成任意难度中的任意章节 |
| Hierophant | 20 点 | 以金星评价完成任意难度中的任意章节 |
| Master of Eden | 50 点 | 以金星评价完成所有难度中的所有章节 |



## 成就难点攻略

一．挑战关 Hope 应该是游戏中最难的关卡，本关由十个等级组成，关卡中不会出现任何道具，这意味着玩家只能靠初始的三格体力和一个保险来攻关。流程大概在二十分钟左右，前五个等级基本没有什么难点，从第六个等级开始就需要玩家有较快的反应或背版，保险建议留到第十等级时再使用。

二．Hard 难度中病毒施放出来的子弹密度极高，加上我方受伤时损失的体力加倍，因此子弹出现后应该第一时间将其抵消，必要时还要放弃发动完美连锁，否则在 Passion 和 Journey 这种弹幕章节里，Game over 只是一瞬间的事。

三．过关奖励道具不限难度，每章节有四种道具，每种道具有三个等级，每次过关只能取得一种道具的一个等级，也就是说每个章节必须打十二遍才能全数入手。



四．道具收集率是与净化率分开计算的，章节中有不少道具需要净化特定的病毒才会出现，因此在刷 100% 净化率的的时候也能顺便取得道具收集率 100%。

五．附加要素解锁率 100% 指的是要解开 Extras 选项中的全部内容，包括画廊、影像、画面特效、节拍设定、音效设定。满足以下几个条件便能全部解开，分别是：1. 完成 Normal 难度下的所有章节，Hope 除外；2. 完成 Hard 难度下的所有章节，Hope 除外；3. 无伤完成所有章节，难度不限，不用打 Hope；4. 完成挑战关卡 Hope；5. 所有章节的净化率达到 100%，难度不限，不用打 Hope；6. 所有章节取得五星评价，难度不限，Hope 除外。

六．净化率 100% 和五星评价可以分开取得，两者都解开后就可以尝试挑战全章节金星评价。

### 画廊图片收集指引

画廊分为 5 页，每页代表一个章节（Hope 除外），每页从上至下分为 3 行，每行有 4 张图片，其中每页的前两行及第三行的第 1 和第 4 张图片的取得条件一致，分别是：

1. 完成该章节。
2. 该章节净化率在 80% 以上。
3. 该章节净化率在 90% 以上。
4. 该章节净化率在 100% 以上。
5. 在该章节中使用 20 次完美连锁。
6. 在该章节中使用 50 次完美连锁。
7. 在该章节中连续使用 10 次完美连锁。
8. 取得该章节中的所有道具。
9. 无伤完成该章节。
12. 取得该章节的五星评价。

而每页第三行的第 2 和第 3 张图片则需完成与该章节相关的条件才能取得，分别是：

**Matrix**

10. 将区域三中从红色方块里出现的蠕虫病毒全部净化。

11. 将区域四中所有病毒净化。

**Evolution**

10. 将区域四中鲸鱼 BOSS 身上的红色光点全数净化。

11. 在区域四与凤凰 BOSS 的战斗中发动 30 次完美连锁。

**Beauty**





10. 在区域一中使用连锁攻击净化所有蝴蝶病毒。

11. 在 3 分 30 秒以内净化区域四中的荷花 BOSS。

**Passion**

10. 在 45 秒以内净化区域四中的人形 BOSS。

11. 在 80 秒以内净化区域七中的圆球 BOSS。

**Journey**

10. 在 5 分钟以内净化区域五中的 BOSS。

11. 净化最后一个区域中的大树。

### 结语

将《伊甸之子》称为 Kinect 上至今为止最好的体感游戏也不足为过，强烈建议有条件的玩家去亲身体验一下。另外，也许会有玩家纳闷，明明只能供一个人游玩的游戏为什么可以在设定中开启四只手柄的震动功能，其实这是官方为了让人更好地体验到体感操作的奇妙之处而精心设计的游玩方法，玩家使用 Kinect 攻关时可以将开启了震动功能的手柄分别放进衣服、裤子上的口袋中，如此一来在净化病毒时震动感就会随着游戏中的音乐节拍而同步地传至玩家的全身，感觉就像自己已经置身于游戏中的世界一样。本次的攻略到此告一段落，假如你喜爱《太空频道 5》、《音乐方块》、《REZ》等由水口哲也大师执掌的音乐游戏的话，那么《伊甸之子》将是你的必玩之作。



攻略透解 GUIDE THROUGH

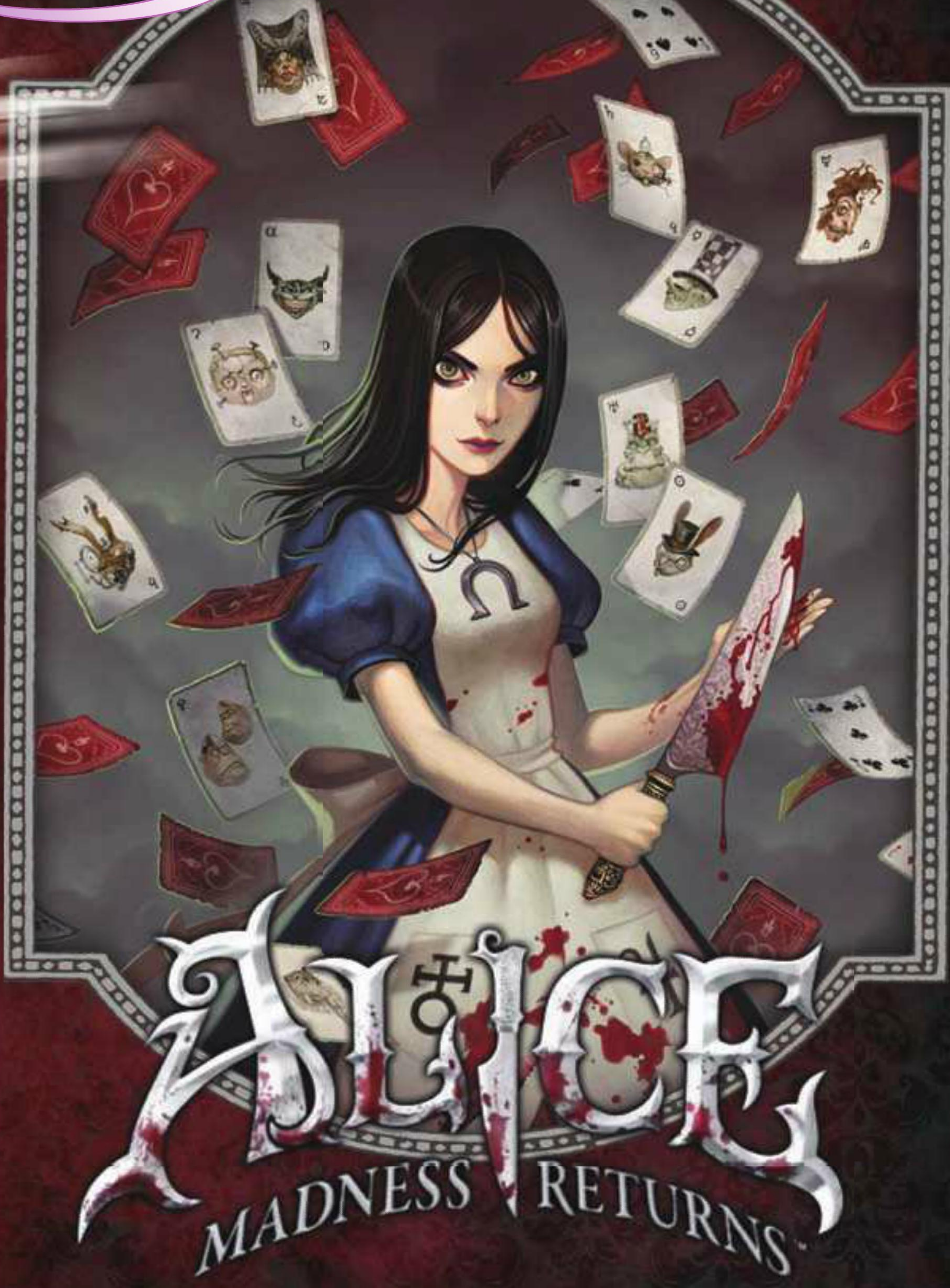
# 要素全收集 疯狂指南

距离《爱丽丝 疯狂回归》发售已经有一个多月了，相信很多玩家都已经打通本作了。其实本作的难点并不是在战斗和通关上，多达 252 个收集要素想要全部收集齐还是蛮有难度的。这期就由小编为大家献上一篇要素全收集的攻略指南，希望能对大家达成 100% 收集率起到一些帮助。

阅读攻略前，请注意以下几点：

1. 本作共计六章。最后一章为 BOSS 战，无收集要素。前五章需要玩家收集的要素包括：记忆碎片（有房子、羽毛、钢笔、针筒和眼镜五种造型）、瓶子（普通瓶子和金色瓶子没有差别）、猪鼻子（大多数有猪鼻子的场景内都会有猪叫声作为提示）以及玫瑰花瓣。除第一章外，其余四章的玫瑰花瓣数量均为 4，凑齐 4 朵花瓣合成一朵玫瑰花，会增加一格血量。

2. 每章都会有一扇着火的大门，这是专属于爱丽丝自己的记忆，不需要玩家特别去寻找，随着剧情就能获得。所以在流程中需要玩家找的记忆碎片是总数减一的，例如第一章有 26 枚记忆碎片，但玩家需要寻找的只有 25 枚，攻略中的碎片数量也是按照减一之后统计的。





■这扇着火的大门是一块记忆碎片。

| 爱丽丝 疯狂回归 | EA | | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Alice Madness Returns | | 美版 |
| | 预定2011年6月14日 | 1人 | 59.99美金 |
| | 对应机种为PS3、X360及PC | | 对应玩家年龄：18岁以上 |

## 第1章 HATTER'S DOMAIN

猪鼻子：14 记忆碎片：26 玫瑰花瓣：0 瓶子：18

●进入泪之谷后直直往前走，将遇到第一块记忆碎片（**记忆 1/25**）。

●跳过由骰子面组成的桥后在断壁下方遇到第二块记忆碎片（**记忆 2/25**）。

●由蘑菇跳台抵达下一个平台，在尽头的角落里可拾取到第三块记忆碎片（**记忆 3/25**）。

●在第三块记忆碎片旁边有钥匙洞，进入后获得变小的能力，剧情动画结束后可看到针筒状的记忆碎片（**记忆 4/25**）。

●原路返回，由蘑菇跳台跳上下一个平台，进入左手边的钥匙洞。一路向前来到通路尽头。在石头后面可以看到第五块记忆碎片（**记忆 5/25**）。

●取得武器杀猪刀后，在左前方有针筒状的记忆碎片（**记忆 6/25**）。

●消灭第一波敌人后顺着开启的通路走入，在右前方能看到眼镜状的记忆碎片（**记忆 7/25**）。

●使用多段跳跃过裂谷，并踩着弹跳蘑菇抵达上一层平台，可收集到第一个瓶子（**瓶子 1/18**），在断崖的另一侧平台上可拿到第二个瓶子（**瓶子 2/18**）。


瓶子2/18


猪鼻子1/14

●剧情将指引玩家获得第一个猪鼻子（**猪鼻子 1/14**）。

●穿过钥匙洞抵达下一场景，在瀑布前可以看到猪鼻子在飞舞（**猪鼻子 2/14**），打爆它会出现杂兵和骰子面搭成的桥。清理干净场上的杂兵后由桥抵达对岸，就会看到第三个猪鼻子（**猪鼻子 3/14**）。

●原路返回，跳到左侧平台，在海龟水晶球前获得羽毛状记忆碎片（**记忆 8/25**）。

●跳到平台下方，走到场地尽头，靠近右手边有一个被石头挡住的钥匙洞。进入获得第三个瓶子（**瓶子 3/18**）。

●经过哭泣的爱丽丝石像，由悬崖中间的

©2011 Electronic Arts Inc.


瓶子4/18

弹跳蘑菇抵达右侧的高台，这里有个隐藏的钥匙洞，进去取得瓶子（瓶子4/18）。

●下一场景，仙境开始崩坏。在右前方的高台上可以看到眼镜状记忆碎片。需要从左侧靠着弹跳蘑菇绕过去才能拿到（记忆9/25）。

●列车坠入山谷后，由左侧弹跳蘑菇跳上高台后取得瓶子（瓶子5/18）。

●清理掉接踵而至的茶具敌人后，会出现弹跳蘑菇。抵达写有"THE'SDOMAIN"字样的大门前，由右侧的隐藏钥匙洞进入，获得瓶子（瓶子6/18）。

●回到门口，变小后可看到隐藏的桥。沿路一直走下去就能获得玻璃瓶状的记忆碎片（记忆10/25）。

●继续向前，悬崖左手边有猪鼻子（猪鼻子4/14）。

●乘坐茶壶缆车进入Hatter's Domain，由蒸汽抵达高台后，在身后有一枚房子状记忆碎片（记忆11/25）。

●来到建筑物外墙，可以听到猪鼻子的哼哼声，但是还暂时看不到它的身影。先走左边，打开蒸汽阀，跳上平台后变小，可以看到几个隐藏的移动圆形平台，借助它们可以到达外墙右侧的黑白格平台上，此时会看到猪鼻子窝藏在墙壁中（猪鼻子5/14），打爆它后由蒸汽跳到前方高台，获得瓶子（瓶子7/18）。

●返回左边的通路，消灭2个杂兵后进入建筑物内，先前往左前方的房间，角落中有钥匙洞，进入获得瓶子（瓶子8/18）。

●一直前进直到抵达有花朵的外墙平台上，在右侧墙壁上可见一条巨大裂缝。由隐藏平台进入，可找到第六只猪鼻子（猪鼻子6/14），打爆之后左侧还能收集到记忆碎片（记忆12/25）。

●离开裂缝房间后从右侧的平台绕行，直到抵达有蒸汽阀的平台，先跳进前方墙壁的巨大开口中，清理掉杂兵获得记忆碎片（记忆13/25）。


猪鼻子7/14

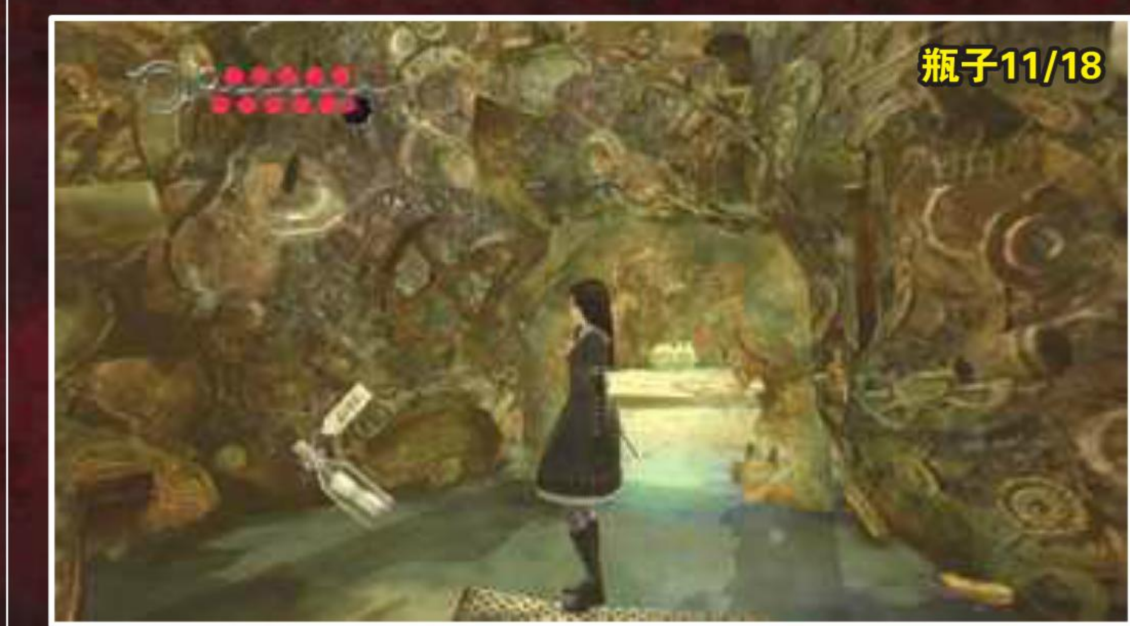
●由弹跳蘑菇回到蒸汽平台，借助蒸汽的力量一路抵达下一个墙壁开口处。转回身，在悬浮平台下方可以看到猪鼻子（猪鼻子7/14）。打爆之后出现蒸汽，跳至更高平台，获得瓶子（瓶子9/18）。

●进入墙壁开口，刚进门左手边有钥匙洞，获得玻璃瓶状记忆碎片（记忆14/25）。

●离开钥匙洞继续前行，连段跳过悬崖后向后转身，可在悬崖中间看到猪鼻子（猪鼻子8/14）。打爆后借助蒸汽的力量飞到左前方的高台，进入钥匙洞，获得针筒状记忆碎片（记忆15/25）。

●消灭茶壶怪后由“LOST&FOUND”大门进入。一路向前，在一扇可以变小通过的闸门前进入，右转，按照隐藏平台的顺序抵达最高处获得瓶子（瓶子10/18）。

●获得兔子时钟炸弹后通过“LOST&FOUND”大门，前方可以看到一扇着火的大门，左侧的蜂窝状铁板后可见一块记忆碎片（记忆16/25）。先来到平台下方的尽头，从钥匙洞可以一直抵达记忆碎片所在的房间。之后再通过着火大门去往下一场景。


瓶子11/18

●和疯帽子对话的场景内，有两处可以用炸弹炸开的地方。炸开左侧可拾取到瓶子（瓶子11/18）。

●获得洋伞并战斗结束后会在右下角看到猪鼻子（猪鼻子9/14）。打爆后左下角会出现新平台，平台上有一枚针筒状记忆碎片（记忆17/25）。

●首先去往右侧收集疯帽子的腿。沿路一直走会在几块立方体的后面收集到钢笔状记忆碎片（记忆18/25）。

●进入一个不断有巨大拳头捶下的机关房间。穿过中间的两个齿轮并躲过一个拳头攻击后，在平台右侧下方有一个钥匙洞，进入可获得瓶子（瓶子12/18）。


记忆19/25

●按照提示一直前行，抵达一间充满杂兵和巨大拳头的房间。清理掉杂兵后，大门上方的提示红灯就会亮起，使用武器将灯打绿，大门升起的同时，右侧的闸门也会提高到允许爱丽丝进入的高度，在里面有一枚眼镜状的记忆碎片（记忆19/25）。

●下一个场景是布满鸟笼的房间。先走左手边，跳上台子后向后方看，可看到猪鼻子一只（猪鼻子10/14），将其打爆后获得（瓶子13/18）。然后返回门口走右手边，开启“DoDo MISERARIUM”牌子旁的红灯机关，转动机关一路抵达上层鸟笼，在靠近房间出口的鸟笼中


记忆20/25

有一枚记忆碎片（记忆20/25）。

●进入ENGINE ROOM，经过颇为有马里奥风格的坑爹拳头机关后，将迎来一场较为麻烦的杂兵战。清理干净杂兵后开启红灯机关，在茶壶机关的旁边有一扇需要炸弹才能打开的门，打开后是钥匙洞，进入后获得瓶子（瓶子14/18）。接下来依次关闭剩余的茶壶机关，就能离开这里了。

●前往左侧的“SMELLING &REGUAGITATING”收集疯帽子的双手。穿过一个有许多条钢水瀑布的房间，抵达一个T字型平台。这里需要先和几个茶壶怪交手，胜利后到右边收集记忆碎片（记忆21/25），再前往左边收集瓶子（瓶子15/18）。

●将钢水冷却凝固后，在与大门相对的一边墙壁上有钥匙洞，进去后可看到羽毛状记忆（记忆22/25），继续往里走，有一个猪鼻子（猪鼻子11/14）。

●原路返回钢水冷却房间，来到地面上，在刚才战斗的平台下方墙壁上有一只猪鼻子（猪鼻子12/14），打爆它获得瓶子一只（瓶子16/18）。之后由蒸汽跳到上层，前往大门。在靠大门左手边的熔炉上有一枚记忆碎片（记忆23/25），别忘记拿取。

●来到下一个场景中，由蒸汽到达一处需要用炸弹炸开的门。炸开后是一个钥匙洞，进入其中，往左手边行进到尽头，通过圆形的洞可以看到一只猪鼻子（猪鼻子13/14）。原路返回，按照提示来到建筑物外壁。

●清理过平台杂兵后，在靠近外侧的突出平台上，可以收集到一只瓶子（瓶子17/18）。之后来到老鼠所在的钢水房间。

●依旧先去关闭钢水。在前往第一个机关的路上可以看到一个钥匙洞，待地面上钢水凝固后就可以来这里拾取瓶子了（瓶子18/18）。之后这里就没有收集要素了，完成相关剧情后尽快离开吧。

●疯帽子剧情结束后，一开始就能看到一个猪鼻子（猪鼻子14/14），打爆它开启通往左侧平台的蒸汽，这个平台上有一枚记忆碎片（记忆24/25）。疯帽子打开第一扇门后走进走廊，拐角处有个钥匙洞，进入取得记忆碎片（记忆25/25）。


记忆25/25

# 第2章 DELUDED DEPTHS

**猪鼻子：15　记忆碎片：15　玫瑰花瓣：4　瓶子：16**

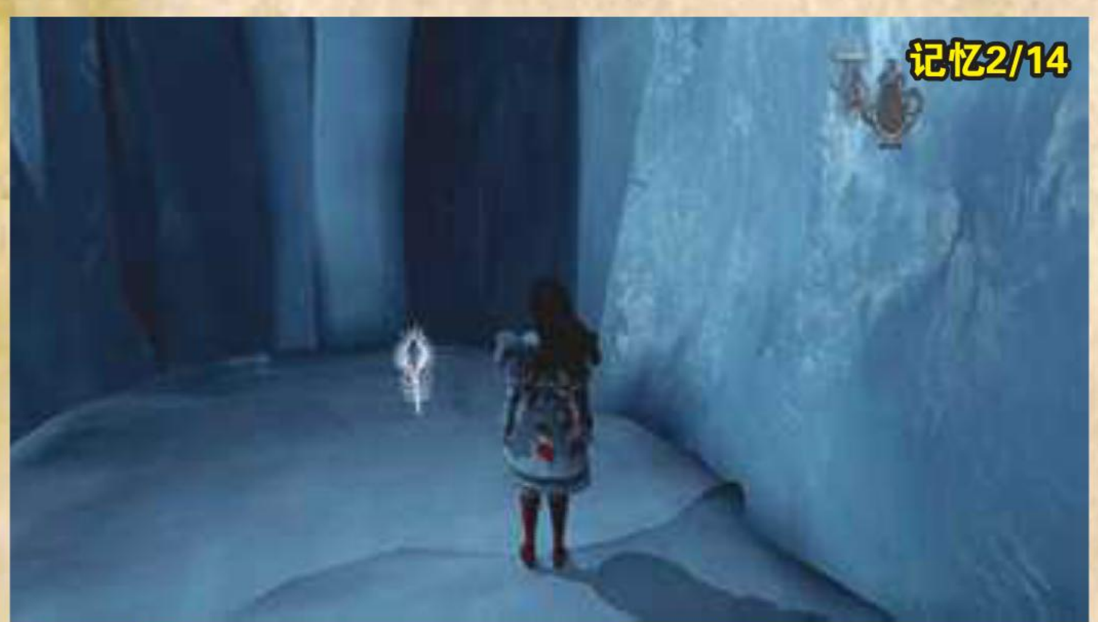


●进入场景后往回走，角落处可见一隐藏的钥匙洞，进入获得瓶子（瓶子 1/16）。

●第一场杂兵战结束后，在场景的右下角有一面刻有马头图案的冰墙，其中有一只瓶子（瓶子 2/16）。

●在第一个吐冰气的雪人的左前方断壁上有一只猪鼻子（猪鼻子 1/15）。

●获得玩具马武器并消灭杂兵后，由凸起的台子跳到下一场景，在右侧有面马头冰墙，击破后进去其中，再击破里面的冰墙进入一个空旷的空间。跳到对面有金牙的台子，转身可看到一只猪鼻子（猪鼻子 2/15），打爆后可由启动的新平台抵达最高平台上，获得眼镜状记忆碎片（记忆 1/14）。


记忆2/14

●原路返回，踩着弹跳蘑菇来到有杂兵的场景内。在被冰住的巨鱼旁有一个隐藏钥匙洞，进入后跳到上层，可拾取到一枚羽毛状记忆碎片（记忆 2/14）。

●从冰冻巨鱼左侧的通路进入，平台的左侧有冰墙，击破后再向下锤击地面，获得瓶子（瓶子 3/16）。

●下一场景，可听到猪鼻子的哼哼声。先跳上右侧的矮平台，变小能看到隐藏平台，一直跳到左侧最高的平台后，在前方就能看到猪鼻子（猪鼻子 3/15）。

●杂兵战后，剧情将会提示爱丽丝进入一个蜗牛壳中（RADULA ROOMS），答对柴郡猫的问题就能获得一片玫瑰花瓣（花瓣 1/4）。

●离开蜗牛壳后在右侧金牙附近有一面冰墙，内有一只瓶子（瓶子 4/16）。

●可以看到远方的船后，先走右侧平台，对面墙壁上有一只猪鼻子（猪鼻子 4/15），打爆后由新出现的道路抵达高处平台，进入金牙旁的钥匙洞中，可拾取到玻璃瓶状记忆碎片（记忆 3/15）。

●在一个角落里有紫花的平台变小后可看到隐藏移动平台，由这些平台抵达对岸后一直往前，滑滑梯来到有弹跳蘑菇和紫花的冰面上，


瓶子5/16

变小后能在中间水池中看到隐藏平台，跳上去维持变小状态进入前方洞中，拾取到一只瓶子（瓶子 5/16）。敲碎瓶子旁的冰墙，里面的房间里有一只猪鼻子（猪鼻子 5/15），打爆后由弹跳蘑菇离开房间，直接前往海龟船长的船。


记忆4/14

●沉船剧情之后往回走，在海龟船长身旁有一面可以炸开的墙壁，内有钥匙洞，进入后获得钢笔状记忆碎片（记忆 4/14）。

●前行来到一个只有 1 只杂兵的平台，打破拐角房间内的墙壁，内有隐藏的钥匙洞，进入获得瓶子一只（瓶子 6/16）。

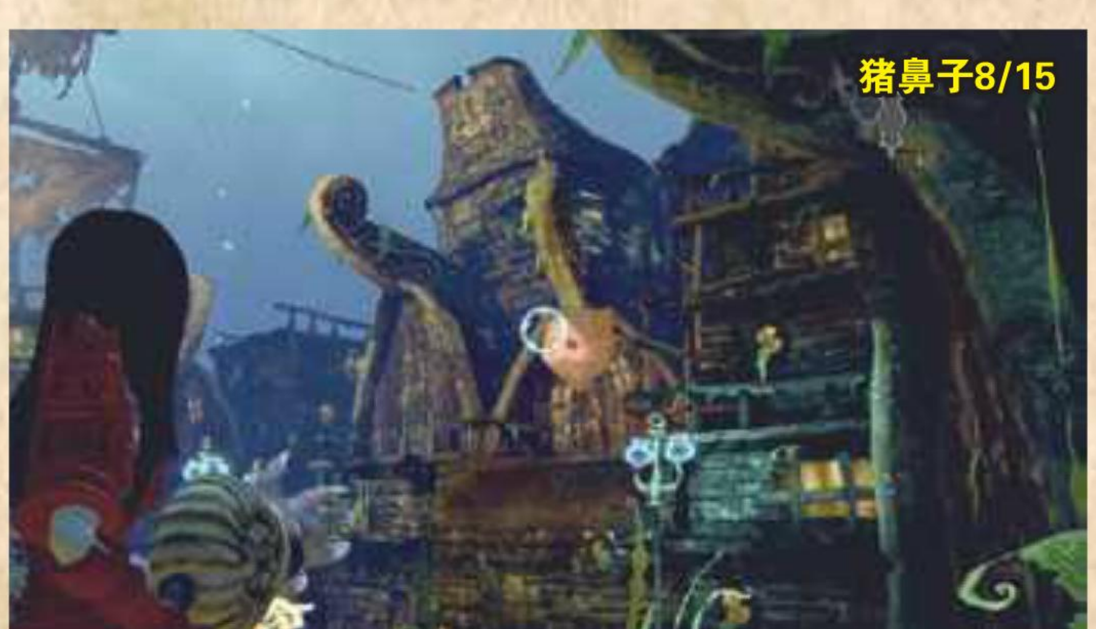
●原路返回，跳到下方有巨大蚌怪的平台上，转身可看到一只猪鼻子（猪鼻子 6/15）。

●经过着火的大门抵达下一场景。踩着白蘑菇达到有小怪的平台，靠左手边有隐藏平台可以通往远方高台。打破墙壁，在巨大蚌怪身上取得房子状记忆碎片（记忆 5/14）。

●踩着机关打爆红灯，由活动平台到达一处有两朵花的地方，按照变小时提示的隐藏道路前往右侧的悬浮建筑物，在建筑物背面高处有一只猪鼻子（猪鼻子 7/15）。

●原路返回有两朵花的地方，继续往前走，在左手边有一隐藏钥匙洞，内有一只瓶子（瓶子 7/16）。

●走进 Barrelbottom，一进门就能看到一只猪鼻子（猪鼻子 8/15）。然后敲碎右上角的珊瑚墙壁，路的尽头是第 2 个蜗牛壳，战胜茶具杂兵后获得第 2 片玫瑰花瓣（花瓣 2/4）。


猪鼻子8/15

●从蜗牛壳中出来后往右边走，有一个钥匙洞，内有一只瓶子（瓶子 8/16）。

●返回广场，从左上角的楼梯上去，击破珊瑚墙壁来到下层，这里会有一个炸弹怪等着玩家。一路来到尽头，踩着弹跳蘑菇来到建筑物 2 楼，可看到一枚房子状记忆碎片（记忆 6/14）。

●接下来需要利用蒸汽和弹跳水母不断前进，中途还要消灭一些飞在空中的杂兵。自动存盘后，左手边有个房间，在巨大蚌怪的身上可获得一只瓶子（瓶子 9/16）。


猪鼻子9/15

●返回到有花的平台，先不要去往剧场，往左手边看，能看到隐藏通路，前行到左侧房子的背后能看到一只猪鼻子（猪鼻子 9/15），打爆之后可捡到一枚针筒状记忆碎片（记忆 7/14）。之后就可以去往剧场了。

●剧情结束后，在面对舞台的左侧有一只金色的瓶子（瓶子 10/16）。

●来到剧场右侧回廊，左侧墙壁上有钥匙洞，内有一枚羽毛状记忆碎片（记忆 8/14）。

●和章鱼对话完后，先由蘑菇平台来到左侧有巨大浴缸的场地上，这里有一只猪鼻子（猪鼻子 10/15）。


瓶子11/16

●来到到处都是玻璃瓶的场地，先破坏玻璃瓶找到章鱼，再从右边的隐藏平台抵达机关处。开启红灯机关，由新出现的平台可以抵达到更高一层的平台上，这里有一个瓶子（瓶子 11/16）。

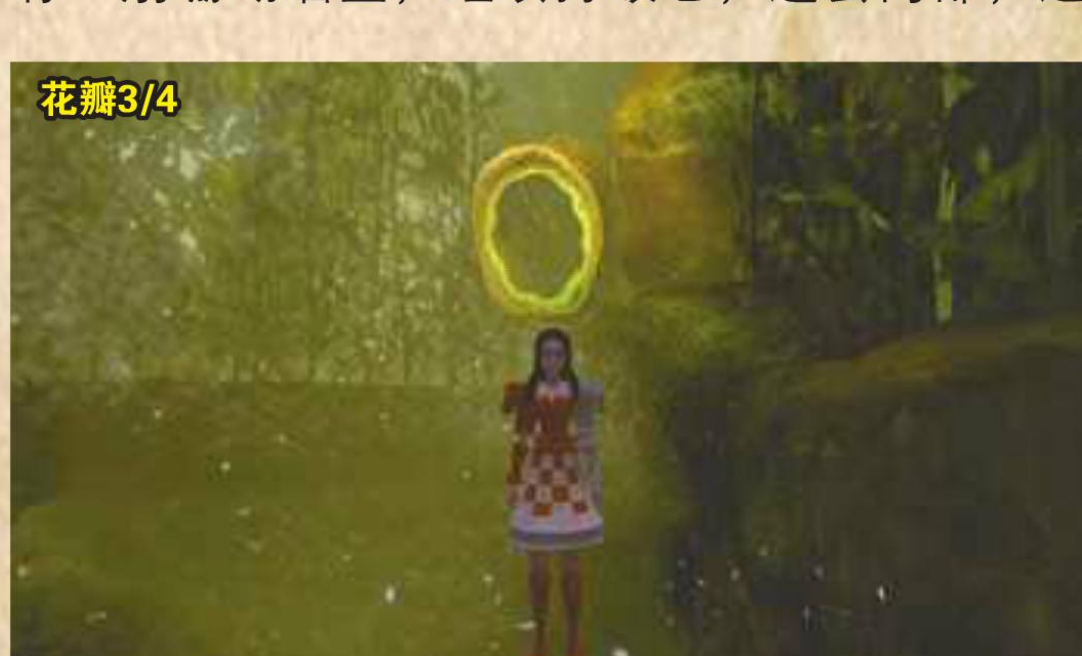
●在下一个布满玻璃瓶的场地，钥匙洞的前方有一个金色瓶子，需要变小后参考隐藏平台才能获得（瓶子 12/16）。

●第 2 次找到章鱼后解开红灯机关前往下一个区域，一进门的左手边就有一枚眼镜状的记忆碎片（记忆 9/14）。

●第 3 次找到章鱼并完成对话后切换场景，一进去就可以听见猪叫。先跳下平台，向后转身，在宝箱后隐藏着一个瓶子（瓶子 13/16），在右前方的墙壁上能找到猪鼻子（猪鼻子 11/15）。

●完成乐谱弹奏后，从正面长方形的大门进去，先去往右手边，在尽头巨大蚌怪口中拾得钢笔状记忆碎片（记忆 10/14）。

●往前走会看到珊瑚墙壁，砸碎后里面还有一扇珊瑚墙壁，继续打破它，进去内部，这


花瓣3/4

里是第 3 片玫瑰花瓣的所在地（**花瓣 3/4**）。

●来到许多白水母和红水母组合交替的地方，一路跳到中间，在右侧墙壁上能找到一只猪鼻子（**猪鼻子 12/15**）。继续往前跳，接近出口有一只白色水母顶着一朵紫花，在它的左边平台上有钥匙洞，尽头是钢笔状记忆碎片（**记忆 11/14**）。

●寻找拼图块时会来到一处有白水母和红水母的场景，先跳到右侧高台，踩动机关，踏




着隐藏平台到达拼图块所在平台，转身望向右侧溪谷上方，能看到一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 13/15**）。同时，在这块地图上还有一扇珊瑚墙壁可以打穿，里面有眼镜状记忆碎片（**记忆 12/14**），跟随隐藏通路就能找到。

●抵达墓地，消灭幽灵水手后，在一块墓碑后面可以发现一只猪鼻子（**猪鼻子 14/15**）。打爆它出现钥匙洞，洞中有针筒状记忆碎片（**记忆 13/14**）。

●拯救了第 2 个幽灵水手之后，在海马灯的指引下一路逃亡，可以在一只巨大蚌怪身上取得瓶子（**瓶子 14/16**）。

●同样，在第 3 个幽灵水手之后，也可以在海马灯的指引下取得一个瓶子（**瓶子 15/16**）。

●完成拯救水手的剧情后顺路前行，在一块墓碑后面隐藏着钥匙洞，进去后可取得房子状记忆碎片（**记忆 14/14**）。




●与混合型软泥怪交手结束后，前往下一场景。右侧有一隐藏钥匙洞，这里是第 4 片玫瑰花瓣的所在地（**花瓣 4/4**）。

●由钥匙洞原路返回，在前方门的中央有一只猪鼻子，但必须要在变小的情况下才能看到（**猪鼻子 15/15**）。打爆它之后身后出现弹跳蘑菇，借助蘑菇的力量到达甲板，这里有本关最后一个瓶子（**瓶子 16/16**）。

# 第3章 ORIENTAL GROVE

**猪鼻子：11 记忆碎片：19 玫瑰花瓣：4 瓶子：18**

●进入场景后清理第一只杂兵，然后吐烟开启悬浮平台。由第一个蒸汽抵达高处的齿轮上，这里有第一个瓶子（**瓶子 1/18**）。

●开启第二个水烟壶，由蒸汽和移动平台抵达墙壁的凸起平台上，拾取瓶子（**瓶子 2/18**）。

●到达可以拾取到茶壶武器的大场景内，这里有一个房间中有第三个瓶子（**瓶子 3/18**）。

●继续向前走，会看到有一扇被黑色泥水包裹住的墙壁，先消灭掉位于水烟壶旁的小怪，黑色泥水就会结晶化，砸碎它可以获得钢笔状记忆碎片（**记忆 1/18**）。




●打开水烟壶机关，由蒸汽跳到上层平台，在左侧上方墙壁上隐藏着一只猪鼻子（**猪鼻子 1/11**），需要绕行到对面才能找到。打爆它出现新平台，跳到对面有晶化泥水的地方，砸碎泥水后进入钥匙洞，在尽头是第一片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 1/4**）。

●原路返回后继续前行到下一场景中，由第一个蒸汽抵达高处平台，这里会出现 2 个空中杂兵。在平台尽头有一只瓶子（**瓶子 4/18**）。走过来的路上还能看到一个齿轮上有一只瓶子（**瓶子 5/18**），记得回去拾取它。

●开启第一个红灯机关，由出现的 2 个蒸汽跳到高处平台，拾取房子状记忆碎片（**记忆 2/18**）。

●同样还是在这个场景中，远方可以看到一个巨大的表盘，表盘前有一根石柱，在柱子壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 2/11**），需要变小后才能看到。




●清理干净新出现的一波杂兵，来到表盘的左侧场地内。借助蒸汽的力量到达高处有紫花的平台，踩着隐藏平台走到尽头，可以看到一扇能被茶壶炸开的门，里面是玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 3/18**）。

●剧情过后来到一片充满东方韵味的场景中。先往右手边走，拉动鲤鱼嘴里的机关。在一旁的平台的酒罐后面有一只瓶子（**瓶子 6/18**），按照牙齿提示的路径走就能获得。

●拉动鲤鱼机关时会开启两个移动平台，踩着它们抵达高台，再从右侧水面上两块移动的麻将牌到达远处有三个酒罐的平台上，这里还有一个瓶子（**瓶子 7/18**）。

●返回高台，跳到旁边的高台上，能提到




猪叫。前往靠近出口处的低矮平台，转身能在高台壁上看到猪鼻子（**猪鼻子 3/11**），打爆后开启新通路，顺着路走到尽头，打破墙壁，获得钢笔状记忆碎片（**记忆 4/18**）。

●来到出口平台。先不要去往出口，往右侧走，走到水边会出现麻将平台，尽头是钥匙洞，内有房子状记忆碎片（**记忆 5/18**）。之后就可以去往出口了。

●来到着火的场景中，右侧有一面可砸碎的墙壁，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 6/18**）。

●消灭两拨武士蝗虫后，在场景中能看到一个被青花瓷碎片挡住的钥匙洞，进去取得玻璃瓶状记忆碎片（**记忆 7/18**）。

●通过一扇朱红色大门，消灭杂兵后来到左侧河边，在墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/11**）。

●进入前方道观，左侧有一扇可击破的墙壁，让兔子炸弹踩住里面的机关，前往对面的升降台，来到 2 楼，拾取房子状记忆碎片（**记忆 8/18**）。

●离开道观后向右侧拐，空中有一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 5/11**），要变小后才能看到。打爆它会出现一只金瓶子（**瓶子 8/18**）。




●完成第一块拼图后走下台阶，左手边有钥匙洞，里面是针筒状记忆碎片（**记忆 9/18**）。

●从第一幅画中出来后一出门就能在左侧找到一只猪鼻子（**猪鼻子 6/11**），打爆它后由蒸汽抵达高层平台，进入钥匙洞，这里有钢笔状记忆碎片（**记忆 10/18**）。

●在拉第 2 个鲤鱼机关的地方，角落里有一只瓶子（**瓶子 9/18**）。

●往前走，消灭两拨蝗虫怪之后，在出现

弹跳蘑菇的平台往左侧走，尽头是第二片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 2/4**）。


花瓣2/4

●滑过滑梯后进入下一场景，在遇到杂兵的地方可以在右侧看到空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/11**）。

●拉动鲤鱼机关，通过亭桥到达有艺伎瓷像的平台，从左侧隐藏的钥匙洞进去，拾取羽毛状记忆碎片（**记忆 11/18**）。

●继续拉动下一个鲤鱼机关，在出现的亭桥右侧会拾取到钢笔状记忆碎片（**记忆 12/18**）。之后前往着火的大门。

●完成弹奏乐谱的任务，在大门右手边有一扇可以打破的墙壁，内有房子状记忆碎片（**记忆 13/18**）。

●来到下一个场景中，清理掉杂兵后大门自动开启。通过大门后转身，在墙角有一只瓶子（**瓶子 10/18**）。

●继续前行，直到来到一个山洞中。靠近出口的地方有钥匙洞，内有瓶子一只（**瓶子 11/18**）。

●清理掉杂兵，在有踩动机关的平台的右侧有钥匙洞，内有瓶子一只（**瓶子 12/18**）。

●抵达有两个香炉和两个石柱守门人的场景内，左前方有钥匙洞，进去拾取瓶子（**瓶子 13/18**）。

●和 NPC 对话后消灭场地内的杂兵，救出被困修行僧，场地中间会就出现弹跳蘑菇。跳到上层平台上能看到猪鼻子（**猪鼻子 8/11**）。

●下一个场景内的空中敌人是消灭不完的，尽快拉动鲤鱼机关开启蒸汽，借着蒸汽的力量一步步抵达高处，途中在右侧可以看到一个钥匙洞，内有眼镜状记忆碎片（**记忆 14/18**）。之后靠着弹跳蘑菇就可以离开这里了。

●来到由扇子组成的场景中，右侧空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 9/11**）。然后踩着隐藏平台抵达入口右后方的扇子上，这里有一枚房子状记忆碎片（**记忆 15/18**）。

●踩着扇子到达石壁处。落地后往右手边走，尽头有钥匙洞，里面是一只瓶子（**瓶子 14/18**）。

●前面又是一个类似与《超级马里奥》的机关房，有转动的石狮子在不断喷火。先走左边，打破墙壁后拉动鲤鱼机关停止石狮子喷火，向外走能看到对岸的一个钥匙洞。走进去是第三片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 3/4**）。取得花瓣后不要离开钥匙洞，从左侧的小道进去，可以拾取到房子状记忆碎片（**记忆 16/18**）。

●在下一个鲤鱼机关所在房间的角落里，有一只瓶子（**瓶子 15/18**）。

●接下来又是拼图游戏。从入口的左侧拐进去，借助弹跳蘑菇达到上层平台，进入被青花瓷碎片挡住的钥匙洞。注意这条钥匙洞有个


瓶子15/18

岔路，在背景色仍为蓝色的岔路右拐，尽头房间中有一只瓶子（**瓶子 16/18**）。

●完成拼图后来到有许多吊起的笼子的场景中。在路尽头的墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 10/11**），打爆它能开启前方太极图图案的门。走进门内是一块眼镜状记忆碎片（**记忆 17/18**）。


猪鼻子10/11

●走到大蛤蟆沉睡的场地，干掉杂兵后前往左前方的钥匙洞，可以拾取到一只瓶子（**瓶子 17/18**）。然后拉动鲤鱼机关叫醒蛤蟆。

●大蛤蟆惊醒后会吐出一个球，这个球将砸破两扇门。走进新场地内，砸开左手边的墙壁，进入钥匙洞，在尽头有艺伎瓷像的房间中捡到最后一个瓶子（**瓶子 18/18**）。

●原路返回，砸开正前方的墙壁进去。在前方有牙齿的地方有一扇不太起眼的钥匙洞，尽头有一面可击破的墙壁，打破它后是第四片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 4/4**）。

●又来到一处到处都是笼子和蒸汽的场景。一直走到尽头，在通往出口的平台上方有一只猪鼻子在飞（**猪鼻子 11/11**）。打爆它后出现麻将牌的平台，跳过去打破墙壁进去其中，沿路一直走到艺伎瓷像附近，可以拾取到最后一枚记忆碎片（**记忆 18/18**）。至此第三章的收集就全部完成了。

## 第4章 QUEENSLAND

**猪鼻子：11　记忆碎片：17　玫瑰花瓣：4　瓶子：18**

●进入场景后，跳过第一个蒸汽就能在前方找到一只猪鼻子（**猪鼻子 1/11**），需要变小后才能看到。打爆它出现扑克牌平台，跳到尽头拾取第一枚房子状记忆碎片（**记忆 1/16**）。

●来到下一个隐藏平台处，踩着 90 度旋转的平台可以拾取到第一只瓶子（**瓶子 1/18**）。

●由红色扑克组成的弹跳器跳到由 4 张草花 5 和一张草花 2 组成的平台上（右侧就是扑克叠成的城堡），正前方有一只猪鼻子（**猪鼻子 2/11**），需要变小后才能看到。

●进入扑克牌城堡，先从左侧第一个岔口


猪鼻子2/11


瓶子2/18

拐进去，里面有一只金色瓶子（**瓶子 2/18**）。同样还是在这个区域内，尽头有两个箱子挡住了一个小门，进去后取得眼镜状记忆碎片（**记忆 2/16**）。

●来到一个由多张红桃 Q 组成的、有机关的平台，这里的空中有一只猪鼻子（**猪鼻子 3/11**），同样需要变小后才能看到。打爆后踩着新出现的扑克平台抵达尽头，拾取到一只瓶子（**瓶子 3/18**）。

●滑滑梯，走左边的分岔，尽头平台上有


瓶子4/18

一只瓶子（**瓶子 4/18**）。

●和柴郡猫对话的剧情结束后，由石桥平台绕行到左侧，在靠近铁轨的石桥平台上有一只瓶子（**瓶子 5/18**）。

●拾取瓶子后往回走，由弹跳蘑菇到达断掉的石桥上，回望铁轨所在方向，红色石柱的壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/11**），打爆后从新出现的蒸汽跳到红色石柱顶端，拾取到钢笔状记忆碎片（**记忆 3/16**）。

●前往红色桃心状的大门所在处，右手边


猪鼻子4/11




有一面可击破的墙壁，里面是第一片玫瑰花瓣（花瓣 1/4）。

●进入红心皇后的城堡，沿着右手边的隐藏平台一路向前，在左前方钥匙洞的上方有猪鼻子（猪鼻子 5/11）。

●砸破白色棋子进入下一场景，刚进门左侧就有可破坏的墙壁，里面是针筒状记忆碎片（记忆 4/16）。

●来到红心皇后的画像前，左侧有一枚羽毛状记忆碎片（记忆 5/16）。




●先开启右边的机关，走到尽头。在草花镂空的大门内侧有一只猪鼻子（猪鼻子 6/11）。这一区域内还有两块可以砸开的地板，一个里面是瓶子（瓶子 6/18），一个是开启左侧通路的机关房。打爆刚才的猪鼻子后还会开启一扇门，门内是钥匙洞，内有房子状记忆碎片（记忆 6/16）。

●走左边通路，在石柱倒塌的地方左侧有可以用茶壶打破的墙壁，进入拾取瓶子（瓶子 7/18）。

●消灭几个普通扑克杂兵后 Executioner 就会登场。爱丽丝的所有攻击都对它无效，在场地内跑动一会儿，前方的门就会打开。之后要上演一小段追逐战，好在没跑出去多远就会在墙壁上看到钥匙洞，果断钻进去摆脱 Executioner 的纠缠。进入后左前方的房间内地板可以砸开，内有一枚房子状记忆碎片（记忆 7/16）。




●处理掉一波杂兵后 Executioner 又追了过来，这次它直接把爱丽丝打到了地下。落地后向后转身能拾取到一只瓶子（瓶子 8/18）。

●利用蒸汽摆脱 Executioner 的追逐后来到有悬浮平台的场地内。这里有些平台是相互联动的，爱丽丝踩住其中一个的话，这个平台就会下降，另一个平台则会上升。在这个场景左侧墙壁上有一只猪鼻子（猪鼻子 7/11），需要跳到有紫花的平台上才能看到。

●来到右方的桃心大门前。在面对大门的左前方有一扇可以用茶壶击破的门，里面是眼镜状记忆碎片（记忆 8/16）。

●来到有圆形红色地毯的房间。左侧墙壁上方有猪鼻子（猪鼻子 8/11）。打爆后从开启的大门进去，内有房子状记忆碎片（记忆 9/16）。

●被 Executioner 追赶滑入地下，进入后右手边有隐藏钥匙洞，进去砸破地板，获得玻璃瓶状记忆碎片（记忆 10/16）。




●继续向前走，在牙齿前方有面可击破的墙壁，内有一个瓶子（瓶子 9/18）。

●杂兵战后来到悬浮平台的场地内。进门右侧墙壁上有猪鼻子（猪鼻子 9/11），打爆后出现隐藏钥匙洞，里面是钢笔状记忆碎片（记忆 11/16）。

●离开钥匙洞，将兔子炸弹放置在钥匙洞前的升降平台上，令入口处的平台升起。踩着平台到达入口上方的平台上，这里有一只瓶子（瓶子 10/18）。

●返回钥匙洞前方的升降平台，再跳到左侧的实心平台上。前方有牙齿的升降平台右面是一面可击破的墙壁，里面还有一只瓶子（瓶子 11/18）。




●拉动机关开启大门后，在刚才打过杂兵的平台旁会升起蒸汽。踩着蒸汽抵达高处，这里是第二片玫瑰花瓣所在地（花瓣 2/4）。

●再一次被 Executioner 打入地下，向后转身能捡到瓶子（瓶子 12/18）。

●在一个鲜红色平台上消灭 2 只小怪后，走右手边的蒸汽和隐藏平台，一直到尽头，能拾取到房子状记忆碎片（记忆 12/16）。

●返回鲜红色平台踩着前方蒸汽行进，通过第三个弹跳蘑菇跳上高处的平台，再滑翔到远处平台上，获得瓶子（瓶子 13/18）。

●跳下瓶子所在的平台，下方有一个隐藏钥匙洞，在第一个岔路口向左拐，再向右拐，尽头是房子状记忆碎片（记忆 13/16）。之后直走前往下一个场景。

●先从隐藏平台跳到右侧拉动机关，开启升降平台。然后一路跳到靠近出口处的紫花平台上，将兔子炸弹放置在紫花平台前的升降机关，操纵爱丽丝去往右手边的最高平台，这里有一只金色的瓶子（瓶子 14/18）。




●消灭掉平台上的杂兵后再一次被 Executioner 追赶来到地下。完成象棋小游戏，由开启的大门出去后右手边有隐藏钥匙洞，里面有一只瓶子（瓶子 15/18）。

●返回外面，待火车经过后，会升起两个蒸汽，通过它们可到达第三片玫瑰花瓣所在地（花瓣 3/4）。

●来到前方有紫花的平台，动画影像中已经提示了猪鼻子的位置所在（猪鼻子 10/11）。在面对猪鼻子的左手边有面可以击破的墙壁，踩着隐藏平台过去，通过钥匙洞可拾取到瓶子（瓶子 16/18）。




●剧情后来到狭长的走廊，先前往左手边，能在空中发现一只猪鼻子（猪鼻子 11/11）。

●直走到走廊尽头，踩着隐藏平台前行。在显示数字 3 的隐藏平台旁有一面墙壁，用茶壶炸开它获得金色瓶子（瓶子 17/18）。

●跳到下方场景中，杂兵战后打破被晶化软泥包裹住的亭台，中间是针筒状记忆碎片（记忆 14/16）。

●走进园艺迷宫。进门后走右边，砸破尽头地板，进入钥匙洞拾取瓶子（瓶子 18/18）。

●“千人斩”后进入红心皇后的老巢，先直走到右侧尽头，破坏墙壁，拾取到房子状记忆碎片（记忆 15/16）。

●滑过长长的舌头滑梯，到达下一个房间中。这个房间角落里有个钥匙洞，尽头是最后一片玫瑰花瓣所在地（花瓣 4/4）。

●在有杂兵的房间中，右侧有一个隐藏钥匙洞，内有本关最后一个记忆碎片（记忆 16/16）。



# 第5章 THE DOLLHOUSE

**猪鼻子：8 记忆碎片：17 玫瑰花瓣：4 瓶子：13**

●进入场景后，先由蒸汽跳至左侧的房间中，在角落中拾取到一只瓶子（**瓶子 1/13**）。


记忆1/16

●然后抵达一间门口上方写有“A”这一英文字母的房间中，从左侧的弹跳蘑菇跳到 2 楼，拾取针筒状记忆碎片（**记忆 1/16**）。

●拾取完记忆碎片后顺着牙齿提示的路跳回 1 楼，落地后在蝴蝶标本下方是钥匙洞，进入其中，第一个岔路口右转，离开钥匙洞，踩着隐藏平台到达左侧机关房间，在床边有一只瓶子（**瓶子 2/13**）。

●拉动房间内机关下到 1 楼，出门可在左手边前方看到一只猪鼻子（**猪鼻子 1/8**）。

●来到地面，消灭掉新出现的敌人 Dollgirl，能在这个场地内找到一扇被姜饼挡住的门，里面是第三个瓶子（**瓶子 3/13**）。


记忆2/16

●在靠近出口的右侧，有一个钥匙洞，打破里面的姜饼墙壁，尽头是一块羽毛状记忆碎片（**记忆 2/16**）。

●来到写有数字 3 的房间中，先清理杂兵，然后进入墙壁上的钥匙洞，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 3/16**）。

●拉动数字 6 房间中的机关，前方会出现新平台和弹跳蘑菇。由弹跳蘑菇跳到房间的阁楼上，尽头能捡到眼镜状记忆碎片（**记忆 4/16**）。

●前行到下一个有机关的房间，拉动机关后墙壁翻转，进入新出现的门右转，跳上积木来到上层，在床边捡到瓶子（**瓶子 4/13**）。

●然后踩着隐藏平台抵达机关处，前方有


瓶子4/13

姜饼墙壁，里面还有一只瓶子（**瓶子 5/13**）。

●经过一场由空中杂兵、软泥怪和 Dollgirl 组成的棘手杂兵战后，可以在墙壁玩具娃娃的鼻子上找到一只猪鼻子（**猪鼻子 2/8**）。打爆它后由弹跳蘑菇和蒸汽到达有金牙的房间，拐角有钥匙洞，内有一枚瓶子状记忆碎片（**记忆 5/16**），在旁边的房子里还有一枚房子状记忆碎片（**记忆 6/16**）。


猪鼻子2/8

●跳过几只荡秋千的无头娃娃，拉动机关后坐滑梯来到下层平台。先不要踩弹跳蘑菇，进去往前走，会看到隐藏平台，由隐藏平台跳到下一层有金牙的地方，在墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 3/8**）。

●拉动下一个机关出现弹跳蘑菇，踩着蘑菇来到左侧写有数字 8 的房间，拐角处有一只瓶子（**瓶子 6/13**）。

●返回弹跳蘑菇处，前往正前方的房间中。这里同样有弹跳蘑菇，踩着上去可拾取到瓶子状记忆碎片（**记忆 7/16**）。后方墙壁上还有一只猪鼻子（**猪鼻子 4/8**）。打爆它后，房间下层会开启新道路，打破姜饼墙壁来到下层，直走到尽头，踩着蘑菇到达另一栋房间内，能捡到金色的瓶子（**瓶子 7/13**）。旁边还有第一片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 1/4**）。这一大场景内的收集就算完成了，踩着隐藏平台前往惊叫盒所在地玩迷你游戏吧。


猪鼻子5/8

●来到下一场景内，先消灭杂兵，然后上到 2 楼，在一张诡异无比的解剖图上方有一只猪鼻子（**猪鼻子 5/8**），打爆它后可获得一枚钢笔状记忆碎片（**记忆 8/16**）。

●来到最底层，在一只鸟的标本旁有一个用骷髅头挡住的钥匙洞，里面有一只瓶子（**瓶子 8/13**）。

●先返回上两层用兔子炸弹停止尖刺机关，一路前行来到有左右两个机关处。将兔子炸弹放在右侧机关上，快速踩动左侧机关后就可以来到之前被玻璃隔挡的手部机关处，拉动这个机关停止尖刺运动。从右侧绕行能捡到一只瓶子（**瓶子 9/13**）。


记忆9/16

●来到第二个上下平台处，先去往右边的平台放置兔子炸弹，快速跑回左侧平台，再跳到正前方有紫花的平台。左方稍高一点的平台上有一枚房子状记忆碎片（**记忆 9/16**）。

●下面的一系列机关都要以最快的速度通过，否则就会被尖刺扎死。到达左右各有一面鬼娃娃墙壁的走廊中，击破左手边的墙壁可以捡到一只瓶子（**瓶子 10/13**）。

●接下来会与 Dollgirl 再度交手。在这片区域内的一个角落里有一面可打碎的晶化软泥墙，打破之后出现钥匙洞，里面有两条岔路，直走通往眼镜状记忆碎片所在地（**记忆 10/16**），右拐是第二片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 2/4**）。


记忆11/16

●写着“666”的场景中，娃娃手机关右边拐弯处有一枚钢笔状记忆碎片（**记忆 11/16**）。

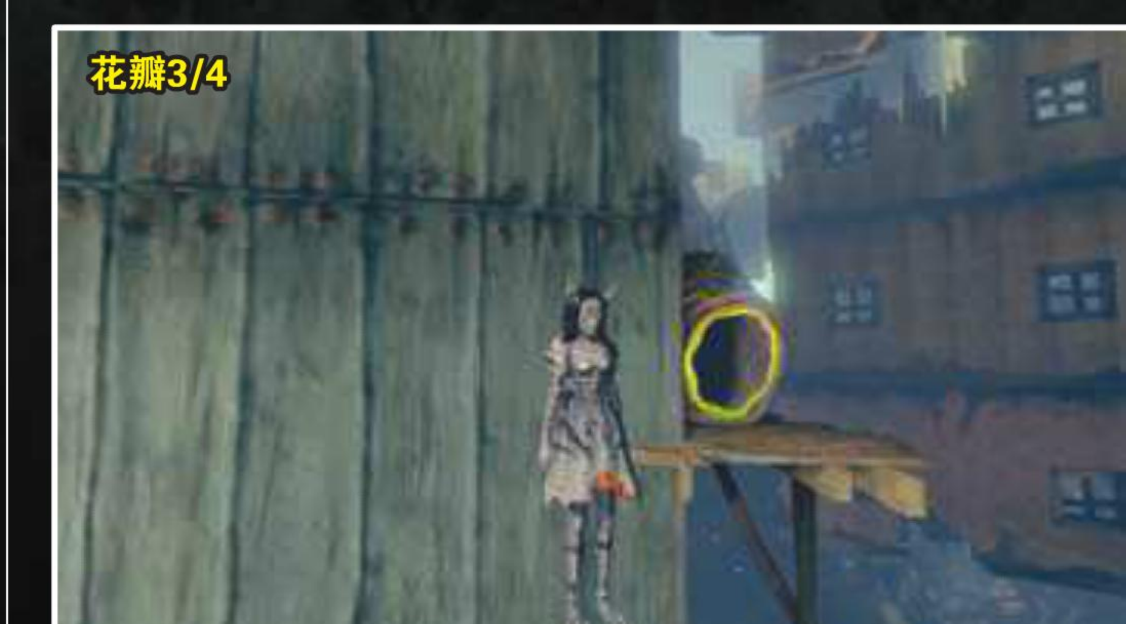
●拉动娃娃手机关后能在玻璃板下看到一只瓶子，这个需要穿过写有数字 2 的房间内的钥匙洞才能拾取到（**瓶子 11/13**）。

●抵达下一场景。在第 2 对升降平台处先跳到正下方的紫花平台，沿隐藏平台直走到中部，右侧墙壁上有一只猪鼻子（**猪鼻子 6/8**），打爆后前方平台上会出现瓶子（**瓶子 12/13**）。

●在有娃娃手机关的场景内消灭所出现的杂兵后，先不要去拉动机关，走到左上角尽头，往下看能看到平台，跳下去有一个钥匙洞，里面是针筒状记忆碎片（**记忆 12/16**）。之后就可以拉动机关前往下一场景了。

●来到新场景后，在写有“SAVE US”的镜子旁有钥匙洞，里面是本关最后一个瓶子（**瓶子 13/13**）。

●穿过娃娃的脑袋一直往前走，到达紫花平台后再踩着隐藏平台可到达第三片玫瑰花瓣


花瓣3/4

所在地（**花瓣 3/4**）。

●一路来到地面上。在一座废墟房子的 2 楼有一只猪鼻子（**猪鼻子 7/8**）。

●进入一旁由积木搭成的城堡，进门后来到楼梯后方，这里有一个钥匙洞，内有一枚针筒状记忆碎片（**记忆 13/16**）。

●离开城堡，前往残破的巨大娃娃身躯。消灭 3 只敌人后击破晶化软泥墙，拉动机关，来到上层。先去往左侧的房间，打破姜饼墙壁后进入走廊中，尽头有个钥匙洞被几块蛋糕挡住，里面是眼镜状记忆碎片（**记忆 14/16**）。


记忆14/16

●完成弹琴小游戏后就可以来到火车站了。直走来到紫花所在位置后，变小观察隐藏平台，在右侧远处可以看到四片玫瑰花瓣所在地（**花瓣 4/4**）。


猪鼻子8/8

●返回火车站，进入左前方有眼睛图案的房间中，在通往 2 楼的楼梯后面墙壁上隐藏着一只猪鼻子（**猪鼻子 8/8**）。

●完成滚球的迷你游戏和滑滑梯后，消灭场上杂兵会出现三个弹跳蘑菇，踩着它们前往下一场景。经过着火的大门后，跑过走廊，左手边就有一枚房子状记忆碎片（**记忆 15/16**）。


记忆15/16

●进入空中城堡，刚进门就是一场杂兵战。按照杂兵跑来的方向前行，会看到一块记忆碎片被关在房间中。先跳到前方悬挂着娃娃的平台，再跳到左侧平台，这里有钥匙洞，可以一直抵达到刚才所看到的房子状记忆碎片所在地（**记忆 16/16**）。至此，全部要素均有收集完了。



# 全问题答案

**Q** How is the Queen of Hearts like a typhoon?
**A** In all ways--but the typhoon doesn't mean to be

**Q** What is yours but others use it more than you do?!
**A** Your name

**Q** King's cloak, priest's hassock, lady's wrap, judge's robe all hang by me. Who am I?
**A** Clothes line

**Q** What's on four legs in early morning, two legs at noon, and on three legs in the evening?
**A** A human being

**Q** We welcome the arrival of a phantom at sunset, only to rue its departure at sunrise. What is it?
**A** Dreams

**Q** What warms like the summer sun, and heats like a blazing fire, but does not burn?
**A** Blood

**Q** I talk, but I do not speak my mind. What am I?
**A** An Actor

**Q** What is so delicate that when you say its name it is broken?
**A** Silence

**Q** What comes next in the sequence 1 3 4 7 11?
**A** 18

**Q** What always runs but never walks, often murmurs, never talks, has a bed but never sleeps, has a mouth but never eats?
**A** A river

**Q** I never was, am always to be. No one ever saw me, nor ever will. What am I?
**A** The future

**Q** At night they come without being fetched. By day they are lost without being stolen. What are they?
**A** Stars

**Q** The one that uses it never knows that he's using it. What is it?
**A** Coffin

**Q** The more you have of it, the less you see. What is it?
**A** Darkness

**Q** If you break me, I do not stop working; If you lose me nothing will matter.
**A** Heart

**Q** Feed me I live; give me a drink and I die.
**A** A fire



文 金馆长 协力 fantesyman 美编 anubis




# 解放你的利刃！实现你的愿望！

截稿前一天晚上 11 时 30 分，我通关了这款游戏。说实话，此时我的心中充满了郁闷、委屈，以及各种不爽。本作的素质实在令人失望，无论从各个方面来讲离一部优秀的作品都还有一大截的差距，而系统上的种种硬伤更是让我想哭的心都有。我从来就不擅长做违心的事情，尤其是在攻略的前言里赞扬一款我心里骂了很长时间的游戏。反正个人认为游戏的声优和人设可以是最大的卖点，但如果把这两点作为最大的优点，那么一定不是什么好事。

本攻略为了不影响玩家游玩时探索的乐趣，所以并没有对玩家的行动作出事无巨细的指引，而且本作还算人性化的一点就在于：迷宫的结构不算过分复杂而且地图功能比较完善。

| 解放之剑 | | FuRyu | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | アンチェインブレイズ レクス | | 日版 |
| | 2011年7月14日 | 1人 | 5800日元 |
| | 对应机种为PSP及3DS | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

## 系统解析

UNCHAINBLADES REXX

本作基本系统与其他主视角迷宫 RPG 游戏并无二致，而且基础操作在游戏中也会有详细的教学，下面介绍一些本作的特色系统

### 解放（アンチェイン）与从者（フォロワー）

这两个可以称得上是本作的核心系统了。

其实所谓的解放，叫“捕捉”的话更容易理解一些，当对手的 HP 低于 50% 的时候，身上有可能会出现一个粉红色的圈，这时候，我们下一回合的行动中就多出了“解放”的选项，选择这个选项后就可以开始进行捕获怪物的小游戏了，画面上会出现一个圆盘，而一个粉色的圆圈不断地在向画面中心收缩，当粉红色圆圈来到那一大片紫红色区域的时候按下○就可以收服怪物，有些怪物可能要按○键多次才能收服，记得第二次的圆圈一定要在前一次的圆圈内部，也就是说一次要比一次小才行。捕获成功的怪物就可以作为从者出战。

而从者则是本作的战斗不同于一般 RPG 的特殊要素。在游戏中，我们的主角们的身份是“主人（マスター）”，在漫长的旅途中凭借主人单枪匹马搞定所有的敌人显然不现实，所以主人们才会需要“从者（フォロワー）”的协助，通过解放捕获到从者后，可以在菜单画面的“编成”选项中装备到主人身上，从而在战斗中发挥作用。

在从者的装备画面中，右上角的数字相当于主人的负重值，而从者后的数字相当于从者的重量，从者的重量相加不能超过主人的负重值。负重值是通过升级进行成长的，有时候，带一个强力怪物一击致命还是带一堆小怪物零零碎碎挠死对手就看你怎么选择了。但是无论负重值有多高，携带的从者数量不能超过四个。

从者发挥作用的模式有这么几种：

1. 协力攻击（**シンクロアタック**）：在主人进行攻击的时候，从者会在主人攻击结束后一定概率对敌人进行追击，普通攻击和技能攻击后都能发动协力攻击。如果技能是攻击敌全体的，那个么从者的协力攻击也会追到每一个敌人的头上。

2. 援护防御（**ガード**）：就是在敌人攻击主人的时候，从者跳出来为主人挡枪的行为，在后期的 BOSS 战中这个就是保命利器。从者有可能为掩护主人战死。不过在本作中，回复和复活时从者和主人是算做一体的，因此可以创造出豁命战术：当一名角色有从者阵亡的时候不要救，而是等主人死了一起救，还能节省一些药品消耗。

注 1：协力攻击和援护防御的发动是有一定概率的，一般来讲主人和从者的关系越好那么发动概率越高，从者和主人的关系可以从主菜单从者的头像左下方的标志看出来，一般如果能到音符的话，从者就能发挥比较重要的作用了，另外，本作中援护防御的作用比协力攻击大得多，所以挑选从者请尽量挑选那些皮糙肉厚的。

注 2：如何才能提高与从者的关系呢？主要有如下几个途径：战斗胜利、主人解决对手、主人在战斗中存活、沟通得当等等，其他几个好理解，沟通是什么呢？沟通就是在战斗结束后，会有一定几率跳出一个从者问它的主人一个问题，主人要从固定的几个选项中选一个作答（每个问题的选项都是完全一样的），选择得当的话就会提升关系，而错误选项会降低两人的关系，因为问题就那么几个，所以多问几次一定能知道正确答案的。

3. 连结技能（**リンクスキル**）：在本作中几乎所有的强力技能（包括回复类和攻击类以及状态类）都是连接技能，在每个从者的身上都有一个到三个的**アニマ**，这些东西相当于从者的属性，而连结技能能否施放就看主人携带的从者身上有没有该技能所需要的**アニマ**。在技能地图习得连结技能的时候，把光标移动到技能上面按□键就可以查看技能所需的**アニマ**种类，而在选择装备从者的时候，也能按下△键来确认装备这名从者后可以施放的连结技能种类，如果看到技能名称后面的**アニマ**图标全部亮起，那就说明该技能可以使用了。






©FURYU CORPORATION 2011.All Rights Reserved.

其实在本作中，最令人抓狂的就是解放怪物，有时候把对方的HP打到了一半以下，等啊等啊就是不出解放的标志，其实本作的解放据笔者研究应该与这么几个要素有关：

其一，敌我等级差，敌人越强越不容易解放。

其二，连击数，其实连击数是可以刷的，这里给大家介绍一个刷连击数的方法：

首先把敌人打到半血以下，然后想办法利用技能或者道具让它陷入麻痹或者拘束等等不能行动的状态，再不断地利用这些杀不死人的攻击来累计连击数（另外提示大家，本作中毒也是不会毒死人的）。

其三，也是最主要的，就是魅力值等级（カリスマ，这个后面会讲到）。魅力值高的话更容易出现解放标记，而且魅力值越高解放时光圈的缩小速度越慢，解放大型怪物的时候比较方便。而如果魅力值过低，无论怎么刷连击数都是没有用的，所以

**综合来看本作最有效的解放怪物的办法是等级和魅力值提高之后去之前去过的迷宫解放低等怪物。**

## 技能地图（スキルマップ）

本作的技能习得系统和其他的“加点升级”类RPG有所不同，本作中，角色的所有技能都显示在一个由很多相互连接的圆盘组成的技能地图中，如果要学习技能的话，需要消耗升级得到的点数，而且本作的技能学习并不是自由的，只有习得与该技能相邻接的技能，才能习得这个技能，而位于圆盘中部的技能只有学习了圆盘上其他所有的技能之后才能学习，也就是说只能循序渐进，需要合理规划技能学习的顺序。



每个人的技能地图的形状和内容都不一样，每名角色都有独特的固有技能，这些技能是通过提高能力才能学习到的。不过不必担心，一般到了能学习这些技能的时候，能力早就超过要求了。

## 魅力值（カリスマ）

魅力值是与解放系统息息相关的，魅力值共分十五个等级。魅力值高的话解放的成功率才会高，而从者们也更喜欢和魅力值高的主人搞好关系，提升魅力值的方法有：

1. 短时间战斗胜利
2. 成功解放怪物
3. 战斗中没有主人或从者阵亡
4. 战斗中没有受伤

而降低魅力值的行为有：

1. 逃跑（这个令人深恶痛绝，在魅力值等级高的情况下，一次逃跑可能直接降一级魅力值）
2. 战斗中受伤或者有人死亡
3. 战斗时间冗长
4. 解放怪物时出现失败的情况

战斗结束后，增加的魅力值和减少的魅力值之和就是本场战斗获得的魅力值。

## 战斗系统

### 大规模战斗与BOSS战

在平时遇敌的时候，我们有时候发现敌人会非常多，一面放不下，于是它们就会自动分成很多个面对我们进行包围，而我们如果想打击别的面的敌人，只能通过按LR键换面的办法。而很多魔法只能打击一个面，如果想攻击全体，一般需要借助高级的连结技能或者下面要提到的爆发技。

而BOSS战则和大规模战斗比较类似，不过我们不能任意攻击BOSS的各个部位，在战斗的每个阶段BOSS只会亮出部分部位让我们打，只有打坏这部分部位才能攻击其他部位，最后打破BOSS的核心才算结束战斗。在战斗的每个阶段，BOSS的行动是有着如下规则的：

1. 每个部位算一个单独的敌人，也就是说，BOSS有几个部位，就能行动几次，战斗时候应该最优先削减BOSS部位数量缓解进攻压力。
2. 每一阶段可攻击的部位不一定会在同一面，需要在战斗中进行确认。



### 集团崩坏

在某些战斗中，有时候敌人会出现头领，头领会站在这一面敌人的正中间，而且跟其他的敌人一般不会是同一个种类的，先打死它的话这一面的敌人就会被自动施放一次限制行动的状态类魔法，比如麻痹、恐惧、拘束等等，但是请注意，这种状态类魔法算“施放”，也就是说敌人有可能不会中，不过先打倒敌人的头目仍然是战斗的不二法则。

### 爆发技（バースト）

在技能地图中我们可以学习到爆发技（相当于必杀技），每个人的爆发技都分为三级，在技能地图中习得提升爆发技上限的技能就可以自动习得高一级的爆发技。爆发技的使用需要消耗爆发槽，挨打和打人都能积蓄爆发槽，一级爆发技消耗一条爆发槽，二级消耗两条，三级消耗三条，可以根据战况不同选用不同级别的爆发技。

爆发技有一个很特殊的特性，我们暂时命名为无条件追击，一级爆发技攻击后，发动爆发技的主人身上的从者都会无条件发动协力攻击（与普通协力攻击性能相同，即如果爆发技是全体攻击的，那么协力攻击也会追到每个BOSS头上）；而二级的爆发技可以让场上属性相同的从者无条件发动协力攻击；而三级爆发技则会让全场所有的从者发动协力攻击，如果主人们身上带满了从者的话，那么就相当于对目标敌人多打了16连击。如果从者攻击力够强，那么伤害会非常恐怖。



### 审判之战（ジャッジメントバトル）

所谓审判之战，就是要只会自己的从者消灭全部敌方从者的作战，开战后我方从者军团位于左侧，而敌方从者位于右侧，我方从者行动的时候在画面下方会出现方向标志，及时按相应的方向键的话会让战况有利于我方。画面上方会显示我军和敌军的战况和实力对比。除了通过按键提升士气，我们还可以通过L或者R键使用道具来提高士气，当然道具的数量是有限的。

在审判之战中也可以发动技能，在画面上出现我方角色头像的时候按下对应按键就可以指挥从者发动技能。在战斗的时候还很有可能发动从者与敌方从者之间的单挑战，这时候不断地按○键就可以干掉对方从者。

审判之战如果想赢的话除了按键反应要快之外，从者们的实力也是非常重要的。这毕竟是一款RPG游戏，尽量携带强大的从者才是取胜的关键。



# 流程攻略

注：本攻略中除特别提到的部分外，其他地方所说的上下左右各方向都是指小地图上的上下左右。

UNCHAINBLADES REXX

**这个世界的创造者**
**其名为“女神格琉妮亚”**
**从古至今，女神格琉妮亚都在实现着地上生灵的愿望**
**女神拥有着神力，只要是生灵提出的愿望，都能予以实现，但是只能实现一个**
**她居住的大神殿在遥远的天上界，守护者大地上的子民**
**现在，有五个身影，来势汹汹地向着大神殿飞去……**

## Prologue 序章

### Prologue 1 龙之霸王 ドラゴンの霸王

剧情结束，我们的主人公“龙皇”不由分说砍掉了大神殿守护者之后，我们要为他输入名字，默认名字是“芬古”（ファング）。可以自由行动后一路往前走，两场教学战斗后在迷宫深处发生剧情，芬古的序章结束。

### Prologue 2 凤凰的女王 フェニックスの女王

上来之后依旧是输入名字，默认名字是“蒂亚娜（ティアナ）”。剧情结束后进入审判之战，非常简单，战斗胜利后进入剧情，蒂亚娜的序章结束。

### Prologue 3 黄昏的兄妹 黄昏の兄妹

完全地在交代剧情，按过去就完了。

## Chapter 1 龙皇的苦难 龙皇の苦难

### 迷宫 试しの神殿



我们的主角是目前成为一块废柴的前龙皇芬古，剧情中，一位怎么看怎么像怪兽的老人给了我们一个任务：独自一人取回迷宫深处的宝箱。

直接向前走按○键开门，往前走几步听取关于主菜单和技能地图的教学后发生剧情，自动获得三个草药，之后右转一路前进，来到迷宫深处开启宝箱之后就可以回到宿营地了。剧情后这位老人给了你三个从者，并且进行了一番详细的系统讲解。

之后走出宿营地，左转开门出去，一路前进，在一个广间发生剧情，进行关于解放的教学，成功捕捉到怪物之后就可以直接走出迷宫去附近的城镇了。

在旅馆中可以休息一下，之后出门，发生剧情，巨人族的王子加入，我们还是要为他取个名字，默认是海克托尔（ヘクトール）。

来到城镇中的“青铜の杯亭”，不仅可以探听到情报，还可以开启委托任务系统。这里必须要接受目前的唯一一个任务才能继续剧情。

回到刚才的迷宫试しの神殿，直接进入门口大厅左手边的门，之后沿路走到一扇门前会发生剧情，推门进去就可以找到抢走钥匙的家伙。当然以芬古这个态度是别想和别人和平协商了，直接开战。敌人是五只普通杂兵，数量比较多，最好使用技能快速削减敌人数量，注意回复即可，如果觉得不保险可以让海克托尔使用技能提高我方的防御力。战斗胜利后记得拿取房间里的宝箱。

原路返回，回到城里的青铜の杯亭交任务，补充装备和药品后回到试しの神殿，这里的二层开放了，进门后径直前进进入正面的门（这时候左边的门也开放了，不过里面因为还有一道门锁着，所以进去也拿不到什么好处）。前进上二层，直接向下方前进，在一个路口发生剧情，之后进入强制战斗，这次的敌人与抢钥匙那次完全一样，如果购买了商店中的装备的话，本战还是比较轻松的，主要的战术还是通过技能快速消灭敌人有生力量。

继续前进，在深处的某个房间里会发现地板有点不一样，地板上有两个红色地板砖，先不管它，来到地图上上方的房间，进入房间可以发现地板上同样有一块奇怪的地板砖，踩上去；之后回到刚才进门的地方，踩上有两块红色地板砖的地方，就可以打开一扇门。进门之后美杜莎族的白魔法师加入，起个好听点的名字吧，默认名字是拉比斯（ラピス）。

进行完关于队列的讲解后继续前进，中途会发现一块巨大的水晶，这种回复水晶和宿营地的概念是一样的。恢复体力后继续前进，进入强制战斗。

战斗前会讲解集团崩坏，接下来的战斗中先消灭敌人的首领アントウオ－リア即可大大降低战斗难度。下一个房间就是进行审判战的地方，敌人有十个，按准指令的话不难获胜，



战胜后获得“盾の纹章の键”，之后可以传送回村子。后回到村子里发生剧情，我们就可以前往下一个迷宫了。

### 迷宫 ダリスのティターン



进门后沿路前进，目前只有一条路可走，注意在这里会发现有些地板冒着岩浆，不要踩上去。一路前进发生剧情，绿毛萝莉被五个粗壮怪兽追赶，于是，我们只好开战。

本战非常困难，敌人数量多，攻击力强，最好先让海克托尔给负责回复的拉比斯提高防御力，芬古则不断使用最强力的攻击技能猛攻对手的头领ホブゴブリン，而拉比斯的任务则是保证每位队员的体力不低于50%，爆发技满了就放，不要吝惜，有时恢复速度跟不上的话也不要吝惜回复道具。

战斗胜利后マンドラゴラ族的少女加入，依旧需要起名字，默认是玛丽（マリ－），继续前进登上二楼。二楼会发现一块巨大的岩石堵住了道路，左转发现一个按钮，按下去就可以让巨石消失。第二块巨石也如法炮制。前进途中碰到女主角，结果被直接扔回了一层。

回到二层碰到女主角的地方继续前进。上三层之后直接去东南方下到二层，再从这里下到一层，通向一层的出口在地图正上方，岔路都被岩浆地板封住，不怕死走过去的话可以找到宝箱。下到一层可以找到一个宿营地。强烈建议在这里多练几级，最好能蓄满爆发槽，否则下面的固定战斗会打得你……很痛苦。

准备完毕之后一路向下走，最下面会看到一层被岩浆地板封锁的道路，不用怕，勇敢地踩过去！一路前行来到最深处的房间，这里会看到一个宝箱，不过在拿取宝箱之前，还有一场恶战。

这次的敌人数量多得可怕，分为三面，这就是建议大家蓄满爆发槽的原因，上来先用爆发技至少干掉一面的敌人。之后稳扎稳打，如果拉比斯已经学会了群体回复技能，那么就让她不断使用群体回复保证我方主攻角色的HP，而其他人的主要任务就是干掉每一面敌人的头目弱化敌人。

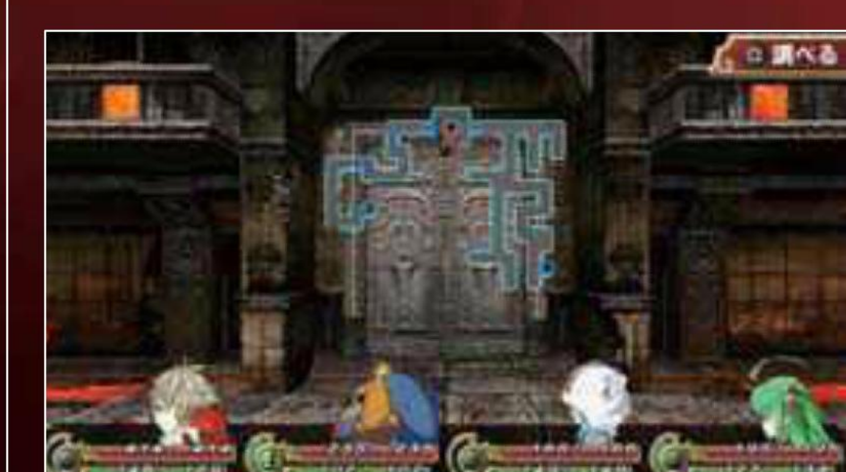
干掉这批敌人之后打开宝箱获得弓矢の纹章の键。之后原路返回三层，来到地图正上方的房间，开启这间房间下方的大门向地图正下方进发。来到一扇大门前，会有提示告知“前方门内怪物大量出现”，不过对于我们来说，即使提示“前方门内会有陷阱导致烧机”也得毫不犹豫地推门进去……门里面有一场审判战，战胜后可以在里面找到一个强化从者防御力的道具。不过也可以不进这扇门，往旁边走会发现一个楼梯，上楼梯会找到回复水晶。

在有回复水晶的房间可以找到一扇用弓矢の纹章の键开启的大门，从房间里出去往右下走，从右下方绕过去来到地图正中发现一块巨大的水晶，来到另一头可以发现一个开关，打开开关，本迷宫的电梯就可以使用了。接着来到地图左下角，这里可以发现通向六楼的楼梯。

上到六楼，从上面绕到左边进入大门，门内是环形的地形，环形的中间是一个通向下层的楼梯，下去。

来到下层之后直接左转一路前行来到一部电梯前，选择上六层，沿路前进就可以到达方舟（ア－ク）了。进入方舟向右转可以发现回复水晶，看到水晶就应该有这个觉悟了，正面的大门里就是一场审判战，敌人有26个，而且都是能力比较强的怪物，建议做好准备再开战。

战斗结束后继续前进，地图正上方就是本层出口。来到方舟第二层，顺路来到地图最下方就能找到出口，不过一旦出去就会面临BOSS战，所以开门之前务必做好准备。尤其是在拉比斯和玛丽的身上带上几个关系比较好的从者充当肉盾。



### BOSS：ダリス

最初只能攻击它的双脚，这一阶段的战斗**ダリス**的攻击方式很单调但是很强力。一回合两次物理攻击，如果直接招呼在拉比斯身上的话很可能会被秒杀，所以战斗开始阶段仍然是以回复为主，芬古和玛丽就集中火力攻击它的一只脚，先打烂一只脚的话压力会小很多。

击破它的两只脚以后就是和它的上半身开战，这个阶段它的攻击方式主要有两种，物理攻击和火属性攻击，伤害都在100点左右，而它每回合可以攻击两次，甚至有时候可以攻击三次，好在这两种攻击方式一般不会对一个人连续使用，这里最好安排一个人使用道具辅助拉比斯进行回复工作，打烂它全部的配件之后它才会露出中核，这时候它的攻击频率会降为一回合一次，平时的回复的压力会减少很多，火力全开猛轰吧！但是注意，当它的HP很低的时候会使用全体攻击，平均伤害能够达到100点以上，而且更致命地是出招前几乎毫无征兆，一旦中招就要立刻进行回复，重整旗鼓再开战。它不会连续使用全体攻击的，建议留着一些爆发槽，迅速致它于死地，不要给它再次施放全体攻击的机会。

火魔法对**ダリス**效果不大，冰魔法的效果比较好。

战斗结束后进入面前的屋子发生剧情，之后回到村子，本章结束



## Chapter 2 少女们的愿望 少女たちの愿い

### 迷宫 トルトゥガのティタ－ン

现在我们控制的角色转换为女主角蒂亚娜，初期的两名同伴，是死神族的黑魔法师，默认名字为希尔维（シルヴィ），以及九尾族的猎人，默认姓名是妮可（ニコ）。

走出村子来到之前男主角他们冒险的迷宫ダリスのティタ－ン，一路前进上二楼，一路向上走来到最深处的房间中发生剧情，然后在房间里转一圈之后就会发生剧情（我们不得不把上一章的剧情再看一遍），自动出来。

回到村子，进入旅馆发生剧情，之后我们可以去本章真正的目的地：トルトゥガのティタ－ン了。

进入迷宫之后，正面的大门无法打开，上下两个方向各有一个通向二层的楼梯，上面的那个楼梯目前没什么用，只能让你多打一场难度很大的战斗，从下面走比较经济实惠

从下面的门上二层，再从目前惟一能上的阶梯上到三层可以发现能源水晶，打开位于本层的开关。

之后回到二层，原路返回至一层入口附近，进入上边的楼梯上到二层，这次这边二层正面的门就打开了，进门会踩中机关，一楼变为水没地带。

水没地带的可移动步数是有限的，但是只要回到上面，步数就会得到补充，一旦步数为0那么就会GAME OVER。所以一旦发现形势不对（比如可走的步数已经只有20步了，但是还没发现上去的地方）就要及时往回走上岸，来不及的话可以直接使用回城道具归还阵救急。

这次的水没地带很简单，右拐走到尽头就可以发现上二层的路，上去之后往右走，很快就会触发与树人父子的剧情，剧情结束后继续向右前进，我们还要穿过一条水没地带。

这次依然是一直向右前进，在路的尽头会发现上楼的阶梯。上楼之后，出门就能看见上三楼的楼梯，不要犹豫，直接上三楼。

上三楼之后，开启第一扇门就会发生一场遭遇战，为了防止出现意外情况，开门之前请存档。战斗后获得“尻尾の纹章の键”。

这个房间里的门需要魅力等级高了之后才会打开，可以以后再来，我们现在的任务是原路返回到三层能源水晶那里。不过无需完全原路返回，在二层的如图位置可以走捷径。

回到能源水晶这里，记得这里有一扇打不开的门吗？现在可以打开了，进门之后先向下走，然后向右方前进，就会来到一处宿营地，宿营剧情结束后进入正面的大门即可。

进门之后一路向左前进，途中又遇到了树人父子，剧情结束后继续前进上楼。





4楼会有一些特殊地板，这次不是岩浆了，而是尖刺，不过一样不能踩。向右侧前进，路过一个房间的时候会有选项，选择按下按钮就会开战，而且是一场三面敌人的战斗。

继续向右前进，从右边绕到下边，再从下边向上走，又碰到了树人父子，这次父亲已经表示出了足够的敌意，不过我们也没理由被他吓跑。

继续前进从金色大门来到方舟一层。向前进会发现回复水晶，这说明附近的某处会发生审判战，赶紧存个档先。

不过在触发审判战前，先触发了树人老爸的怒火，回到入口向上走再向左转就会再度遇到树人父子，剧情结束后继续沿路前进，路上会遇到一场审判战，敌人有25人之多，小心应付。

审判战胜利后继续前进，从地图右下方的楼梯上到方舟二层，一路前进会看到狂暴化的树人老爸在进行家庭暴力，上去制止他，制止的过程就是直接完成一次解放工作，玩到这里我不禁热泪盈眶，如果以后抓怪物都能这么直接来该多好……

来到迷宫最深处的大门前，做好准备迎接BOSS战。

### BOSS：トルトゥガ

BOSS最开始可以被攻击的部分只有身体中部的两块浮游盾牌，这一时期BOSS的攻击不算凶狠，虽然每回合能行动两次，但是冰魔法和物理攻击都只能造成100点左右的伤害，及时回复的话问题不大，打碎两块盾牌之后可攻击部位变为身体中部的甲壳和位于比较高位置的尾巴，这一阶段BOSS的攻击模式基本没有变化，但是由于可攻击部位并不处于同一面中，所以很难同时攻击到这两个部位，建议先攻击比较脆弱的甲壳（……）。打破甲壳外加断尾之后BOSS的可攻击部位换成了两只脚，这次是在同一面中的，各种强力范围攻击就往它身上招呼吧。

最后的可攻击目标自然是头部了，别看头部一回合只能行动一次，但是攻击力提升比较明显，建议这里不要太过冲动，做好回复工作仍然是首要的。

BOSS不怕冰属性的魔法，比较怕火。



消灭BOSS之后进入面前的大门发生剧情，之后就可以走出迷宫，这时候会出现一个新的村子，先去观光一番，再回到原来的村子就可以结束本章了。

## Chapter3 亡者夜行 いと、冥き者

这次的主人公是上一章同伴希尔维的哥哥，死神族的剑士，默认名字是卢西亚斯（ルシアス）的酷哥一名。

本章比较特殊，因为卢西亚斯是酷哥“一名”，所以他没有同伴……本章所有的战斗都是他一个人完成的，请做好充足的准备，尤其是回复药。另外，本章没有审判战。

准备完毕后就可以出发前往迷宫スロ－ンのティタ－ン了。

### 迷宫 スロ－ンのティタ－ン

这里一层的特有陷阱地形是毒沼，除了像其他迷宫的类似地形造成直接伤害外，在毒沼地形里走四步就会受到重大伤害，所以一旦走了三步就要赶紧上来缓一缓，同样，如果来不及请及时回城。

从地图正下方的入口上二层，然后从二层的右上角出口上三层，三层有一大片的毒沼地形，从下面绕开毒沼绕道地图中部可以发现宿营地。

继续前进，小心本层出现的会用毒的敌人，觉得不行的话及时回宿营地休息，同样建议在附近练上几级。绕过毒沼来到地图最下方中部，从这里向上走一点就可以发现通向四层的阶梯。

从四层的左边绕到右下方可以发现通向五层的楼梯。五层一直向右走来到最深部，会发现一扇门，靠近会有提示，做好准备迎接恶战。

房间里会和三面敌人开战，六只アラクネ分为三面对我们进行了残酷的包围（……）。建议在进入房间前蓄满爆发槽，先干掉一只减少敌人的有生力量。它们会使用减少我方命中回避的技能，最好以魔法作为主要的攻击手段，同时，由于卢西亚斯本身并不会回复技能，建议带足药品再来挑战。

战斗结束直接进入第四章。



## Chapter 4 巨大而微小的愿望 大きくて小さな願い

建议玩家在开始本章前去青铜の杯亭完成支线任务“仓库の修理材料”开放仓库。

想继续剧情的话就去ザッカ－ラ商会打探情报，之后可以顺手在这里更新装备。之后就可以出发前往上一章去过的迷宫スロ－ンのティタ－ン。

### 迷宫 スロ－ンのティタ－ン

首先注意这里的敌人非常强，比起上一章来数量和质量都有所提升。进入一层之后向下走，然后绕到上方上楼梯进入二层。

二层先向下走，会发现一个传送点，从传送点传过去，来到二层的另一区域，但是这里却大门紧闭。先向上走，地图上方有两个房间，左边一个右边一个，先踩下右边房间里那块与众不同的地板，再踩下左边房间里同样的地板就能开启下面的大门。找到传送点，继续进行传送。

到达下一个区域后右转，进去可以发现一块奇怪的地板，踩下，本区域还可以在左下和右上方各发现一块地板，都踩下后就可以开启本区域中闭锁的门了。

传送到下一区域，这个区域的传送点不止一个，其中一个传送点可以通往序章时登场的龙族四天王之一的艾奇德娜（エキドウナ）那里，不过以我们现在的能力过去就是送给人的菜……先不用管它，一路向上走，最上方的传送点才是正路。一直前进会触发一场强制战斗，敌人分为三面，而且能力都非常强，强烈建议先练级再开战，而且一定要保证开战时我方先行动并且都能施放爆发技。消灭这些敌人后你会发现面前有两个传送点，左边的传送点是用来上三层的，而右边的传送点在经历一场艰苦的审判战后会拿到两个宝箱。

从左边传送过去，又需要我们踩地板砖，这次的顺序是左下－右上－右下（其实还是看地板砖上红点的数量，按照 1 点、2 点、3 点的顺序）。之后就可以开门上三楼了。

上三楼开第一扇门之前希尔维会加入队伍。本层右上方可以找到通向四层的楼梯。

四层非常暗，什么也看不见，这里先向地图下方走，这里会发现一个宝箱，里面是“圣火”，拿到圣火后转头向地图上方进发（当然不是原路返回了），在如图所示位置可以发现灯台。接着向右下方前进，途中妮可会加入阵中。



之后向地图上方前进，通过一扇门，往前走几步，发生事件，击败强大的“黑色魔兽”之后，为了防止再次被“黑色魔兽”袭击，女主角加入队伍。

收得女主角后，继续前进会发现宿营地，在这里可以更换队员，再次踏上征程会发现面前有一扇门，打开后会进入强制战斗，敌人虽然还是三面，但是比较弱，没什么注意的。

战斗结束后发生剧情，直接向下走出门，来到地图右下方，下楼可以拿到圣火。返回妮可加入的地方，直接向地图下方走，走出黑暗地带后会发现能源水晶，上去调查按动开关可以启动其中一个水晶。

回到黑暗地带，来到如图位置点燃圣火。之后向右走，在路上可以看到一扇向下的门，里面是黑暗地带，在黑暗地带中一直向左走，开门走出黑暗地带就可以启动第二个能源水晶。



出门回到黑暗地带，之后一直往右下方前进，在右下方的角落里可以找到宝箱，里面是圣火。拿到圣火之后往回绕，半路就可以发现灯台，点燃圣火。

之后向左走，地图中下部有一个门，进门之后就是黑暗地带，再继续左转，一路向能源水晶所在的房间方向前进就能开启第三块能源水晶。

回到黑暗地带，在地图的右下方找到装有圣火的宝箱。拿到圣火后出门向右前进，绕到如图位置可以找到一个灯台，点火。



来到地图左方的最后一块黑暗地带，进门右转就能启动最后一块能源水晶了。于是，随着一阵剧烈的震动，能源水晶完全启动。

启动能源水晶后走出门外继续向前走，沿路可以在一个岔道里发现装有圣火的宝箱。在此地点火后就可以继续前进了。



说是继续前进，不过我们接下来要做的应该说叫做“倒退”，原路回到三层，在地图下方有一条长长的毒沼，怎么看怎么像踩上去就死的那种，不过不必担心，只要勇敢地走上去，你就会毫发无伤地被弹过去……前进过程中出现选项，不过这里无论你怎么选，总有一个笨蛋会中圈套……不过这次敌人不算多，只有两面，对于身经百战的我们来说算不上什么难点，先打倒那群蚂蚁战士的头领即可确保安全。

逢山开路遇水搭桥，人挡杀人佛挡杀佛，一路前进至地图右下方，这里有一块宿营地，通过宿营地后一直向迷宫深处前进，在地图右上角可以找到“牙の纹章の键”。

拿钥匙的房间里有一扇门，那是一条回四层的近路，回到四层后直奔地图左下角，开启大门后就会看到上五层的楼梯。

五层有很多巨石挡路，需要找到清理掉这些巨石的机关（放心，不清理掉巨石你哪儿也去不了），这些机关的作用是清理掉一块巨石，同时升起另一块，不过这里并不是很难，因为地图上会给出提示，黄色的标记就说明这里被堵住了，我们的目的是顺时针绕一圈，把握这个原则即可。最后绕到正下方附近会发现一个楼梯，不过我们不是要从这里下去，从这里向上走，最后会在整个地图的中部偏右位置发现另外一个楼梯，从这里下去就会发现通向六层的电梯。

上到六层，进入方舟一层，路上会发现回复水晶，一定要在这里存档，否则一旦下面的审判战失败，那重新挑战的路可就远了……前进中会进行一场审判战，敌人有 60 个之多，请保证己方队伍有足够的战斗力。

我们的目标在本层的右上角，由于迷宫比较复杂，前往目的地的过程中战斗次数会相当多，如有必要请在回复水晶附近练级以备不时之需。

二层通向 BOSS 战的大门在整个地图的中间位置，地形依旧很复杂，战斗依旧会很多，请注意补给方面的问题。

进入大门迎接 BOSS 战。

#### BOSS：スロ－ン

最开始可以攻击的部位是 BOSS 下面的鼻子，HP 非常厚，但是强烈建议在对付这个部位的时候不要使用爆发技。BOSS 的攻击是单体攻击，伤害约在 100-200 左右，击破下面的鼻子之后 BOSS 的可攻击部位变成了五个，其中有一个在最上面，BOSS 每回合的五次攻击对我方的回复工作会造成很大的压力，这时候最好使用爆发技速杀位于下方的四个部位，最上面的鼻子还是一样皮糙肉厚，不过如果只剩它一个的话威胁就小了许多。消灭掉鼻子之后会冒出最后一个可攻击部位：嘴，由于每回合只能攻击一次，我方的回复压力小了很多，只是注意它 HP 很低的时候仍然有一定概率使用强力全体攻击，不要给它这个机会。



战斗结束后需要解放一次海克托尔，之后就可以调查台座愉快地回村了。

## Chapter 5 争斗之焰 争いの焔

本章开始后卢西亚斯加入队伍。补给装备药品等等必需品之后就可以出村去来到新的村落セマニアの村，从这里可以前往新的迷宫。

### 迷宫 アギラのティタ－ン

进入迷宫之后很快就能发现上楼的楼梯。

上到二层之后可以遇到本迷宫特有地形流沙和落穴，流沙的特点是只能单方向移动，换而言之你不能从反方向跨过流沙；而落穴的作用是让你掉回一层，不过这里游戏难得人性化了一次，上楼的楼梯就在掉下去的附近。不想掉下去的话就要走路看地，地上有十字裂纹的，踩上一定会掉下去。

在二层首先我们需要在地图中部的一个宝箱中找到“剑の纹章の键”。之后绕到地图东边可以发现宿营地。休息完毕后向上走，看到一片通向右边的流沙之后立刻转头向左，这里有一个落穴，果断地掉下去，然后从附近的楼梯上去就可以在宝箱里找到“三角の石版の欠片”。

通过走流沙回到刚才的地方看到向右的流沙的地方，这次顺着流沙走到右边去，上楼。

我们的目的地位于地图右上方，由于本层流沙非常多，而且流沙的流向都很诡异，所以，上流沙前请存档……来到右上角之后稍微往下走走就能在宝箱里拿到“五角の石版の欠片”。

返回二楼，先向南前进，在一条死路里能找到一个开关，按下它。然后来到地图左上角，上楼。

和另一边一样，这里也是流沙唱主角。最后我们需要来到地图最右下角找到装有“四角の石版の欠片”的宝箱。

回到二楼，通过地图正下方的门，往前走两步会发生时间，我们要挑选进行谁更聪明的试炼，这个试炼真是前所未有的坑爹，你怎么选都是选不对的，坦坦荡荡地被系统玩弄两次后让队伍中最没脑子的妮可上去破了它就行了。随后就能在宝箱里拿到“圆形の石版の欠片”。

回到一楼，来到地图的正中央部位正中央的房间被四道上锁的门封住了，需要用我们刚刚拿到的四块石板开门，之后启动门里的能源水晶。

上楼后从位于地图中部偏右下的一个落穴落下（必放图）向前走会进入一个路旁都是斯芬克斯雕像的房间，从这里进入方舟二层。前行不远会发现回复水晶，之后继续前进就会进入审判战，敌人数量多达80。战斗胜利后向地图上方走，地图最上方的中央会发现通向一层的楼梯口。

一层从地图右边绕过去，来到中央的房间中会发生BOSS战。



**BOSS：アギラ**

这位的实力比起前面的几位BOSS来强了很多。最开始只能攻击到它的两个尾巴，这时候它的攻击就已经给我们带来很大的威胁，范围攻击的攻击力甚至能秒杀我方HP不满的回复和法师类角色。而且尾巴本身的HP就很高，很难速杀。消灭掉尾巴后攻击目标变为身体中部的三个部位和上部的一个部位，其中位于最上方的尾巴会使用回复魔法，一次性回复4500点左右的HP，建议这里先不用管上面的部位，专心消灭身体中间的那三个部位，爆发技同样建议能放则放，战斗中同样要小心对方的全体攻击魔法，一定要随时保持我方角色的HP为满值或接近满值。最后的头部，虽然能够使用催眠和拘束等等状态类魔法，不过威胁小了很多，猛攻就能解决。



来到最后的房间发生剧情，回到村子里本章结束。

## Chapter 6 最后的愿望　最後の願い

在村子里补充装备和物品后出发前往大地图右上方的新迷宫天空の大神殿。

### 迷宫　天空の大神殿

本迷宫结构比较简单，追求通关的话非常快，但是仍然建议大家将迷宫探索得全一点，做好万全的准备。

首先进入一层，正面的大门是不开的，从左手边可以找到一扇门，绕到地图正上方可以找到通向二层的入口。






上二层之后从右侧绕到左侧再绕到下面就可以在正下方找到通向三层的入口。

上到三层向上走就可以发现宿营地，休息过后继续向着地图上方进发，在地图最上方可以发现通向四层的楼梯。

四层主要依靠传送点移动，上来之后先向地图左边走，第一个路口拐向下方，这个传送点是正确的，一路传送来到地图左下方的一个房间，这里会触发一场强制战斗，敌人有三面，其中正中间的敌人タルエル拥有BOSS级的攻防能力，好在HP不算多。

战斗结束后继续传送就可以找到上五层的通道。向上方进发，中途会再次触发一场三面敌人的强制战斗。胜利后绕到地图中间找到通向六层的楼梯。不过上去之后马上就是BOSS战，做好准备。

**BOSS：セフィロト**

第一阶段的BOSS可以用“恐怖”来形容,三个高度一共八条触手，每回合攻击八次，而且每一击的伤害力都颇高，每回合都出现伤亡是很正常的事情，本战建议以守代攻，最好有两个人负责回复，一旦有人倒下就要立刻救起以免战局崩盘。八条触手中中间的两条要比其他的六条耐打一些，最好留到最后收拾。



击破八条触手后就要打它的头，虽然HP比较多，但是由于它不会一回合攻击八次，所以对我们的威胁实际上并不大。稳扎稳打注意回复不难获胜。战斗后传送回村即可。

## Chapter 7 世界创造者　世界を创りし者

整理装备后出村，村子的右边紧挨着就是我们的目的地。

### 迷宫　レ-ヴェのティタ-ン

这里的敌人比较强，请现在迷宫门口晃悠一下适当练级。进入一层之后先向右下走，经过一场100人的大规模审判战之后向着位于左下方的楼梯前进。

上二楼之后通过一条一本道向上走，途中会经过一处宿营地。通过宿营地之后有两条路，一条往上，与主线无关；往下走的那条才是我们要走的正路，这里也是一条一本道，直接通向位于右下角的三楼楼梯口。

上到四层，往左在直接可以在半路上看到上四楼的楼梯。

本层开始出现落穴，落下去一般都能拿到一些强力装备或者不错的道具，一路留神脚下绕到正上方就可以找到上五楼的阶梯。

上楼之后右边的门里是回复水晶，而进入正面的门里会发生强制战斗，敌人分为三面，正面的龙型敌人和另外两面的头目HP和防御力都很高，但是敌人没有范围攻击，先清理杂兵的话会轻松一些。

战斗胜利后向下走，一直走到一扇打不开的大门前，从这间房间的另外一个门出去，在外面按顺序踩下三个机关（顺序不变，依旧是按照“一个红点－两个红点－三个红点”的顺序），之后从外面绕进刚才进不去的房间。进入下一个房间后，还是面临下面的门打不开的问题，依旧如法炮制即可，只不过这一次机关在另一边。

再下面的房间……（以下省略100余字）。比较坑人的是最后一个最大的房间，它的机关分布在房间的两边，其中一个红点的机关在左边的一堆钉板里，它的下面是三个红点的，而两个红点的机关则在房间的右侧，在你进入这间房间的路上可以看到，现在明白了了吗？其实从倒数第二个房间进这个房间是不需要启动机关的。

从这间房间出去就可以上六层，刚上六层就看见了一个硕大的……回复水晶，我们要做的就心无旁骛地一路往前走，两边的门目前还打不开。一路走到尽头，毫无提示地就会直接和最终BOSS开战，注意存档。

**BOSS：破坏神クリュ－ネア**

其实最终BOSS的威胁还不及前一章的八条触手，不过仍然建议留两个人进行回复，因为BOSS的攻击力虽然并不致命，但是它会使用多种异常状态攻击，留一个人解除异常状态比较有必要。另外，虽然BOSS没有那么强，但是仍然建议玩家将队伍的平均等级练到65级左右去打比较好，当然，强力的从者和装备以及大量药品也不可或缺。

第一阶段BOSS可以攻击的部位是左右手和腹部，先打手比较好，虽然这一阶段BOSS会使用全体回复魔法，不过回复量实在是太低了，基本上起不到什么作用。

第二阶段可以攻击的部位是头部和另外两只手，这家伙果然在COS千手观音……对付的方法不变，只是这一阶段BOSS的攻击力个人感觉提高了一些，尽量保持我方角色HP满值比较好。

第三阶段，只有一个眼球……只有一个皮糙肉厚的眼球，不能一回合攻击多次，那么你能奈我何！



干掉BOSS之后，大结局。之后会要求玩家记录通关存档，读取通关存档之后可以挑战本作的隐藏迷宫无限のア－ク。在通过这100层的隐藏迷宫之后，才算踏上了完美这个游戏的第一步！

# Atelier Meruru アーランドの錬金術士3 メルルのアトリエ




**时隔一年，系列新作再度与玩家见面，本作吸收了之前两作的制作经验，使游戏的综合素质进一步提升。全新的王国发展要素配合前作的冒险者系统让游戏流程更加充实，丰富的道具和强大的敌人也保证了游戏的可玩性。可惜本作的要素实在太过丰富，本篇攻略就着重为各位介绍游戏的系统和流程中的注意事项，如果你对本作有兴趣的话，就来跟着本文一起成为一名优秀的炼金术士吧！**



| 梅露露的工作室　艾兰德的炼金术士3 | Gust | | 角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PS3 | メルルのアトリエ アーランド の炼金术士3 | | 日版 |
| | 2011年6月23日 | 1人 | 6800日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

文 洛克　美编 anubis

通关时间：一周目通关约 40 小时。

## 日常基础篇 Atelier Meruru

### 基本操作

| 操作说明 | |
|---|---|
| 按键 | 作用 |
| 十字键 | 光标移动 |
| 左摇杆 | 角色移动 |
| ○键 | 对话、确定、调查 |
| × 键 | 跳跃、取消 |
| □键 | 攻击 |
| △键 | 开启系统菜单 |
| L1 键 | 查看过去信息、进行连携攻击或者护卫 |
| R1 键 | 进行连携攻击或者护卫 |
| Start 键 | 开启地图移动菜单 |
| Select 键 | 查看开拓情报 |





| 进阶操作 | |
|---|---|
| 1 | ←、→在列表界面中可进行翻页，进行调合或是商店购物时能快速将光标移动到自己想要的位置。 |
| 2 | 在大地图界面中使用左摇杆移动到指定地点后可自动选择耗时最少的路线。 |
| 3 | 进行调合、移动时按○键可加快速度，调合时按 × 键可直接取消效果动画。 |
| 4 | 查看道具和装备时，△可切换道具的性能说明，Select 键可查看特性和主效果解说。 |
| 5 | 在多周目游戏中按 × 键可跳过对话，可大幅度减少所需的游戏时间。 |

### 游戏的进行方式

和之前作品一样，游戏的主线流程同样采用“天数”计算时间，要求玩家在 5 年的时间内将王国建设到系统指定的规模，一般来说系统指定的任务非常容易达成，而玩家的目标自然是在此基础上尽可能多得完成其他事件。**由于游戏是从第 1 年 4 月开始，所以时间也是从 4 月份开始计算，到了 12 月后接下来的 1 月并不会进入第二年，而是以 1 年 1 月计算，到 4 月份才进入第 2 年。**在 5 年中所完成的事件以及与同伴的交友值都会影响到最终的结局。在时间到达 5 年 3 月 30 日后，不管玩家还剩下多少事情未做，也会强制迎来结局。游戏中的调合和探索都会花费时间，且玩家还需要兼顾到在不同时期不同地点触发的各种事件，所以要想高效率的完成事件，从游戏一开始就要制定好行动计划，将每一天都充分利用起来。

**※ 游戏刚开始时要求玩家在 3 年 3 月 30 日之前使人口超过 3 万，否则会直接迎来结局。人口超过 3 万的情况下游戏则到 6 年 4 月 1 日才会完结。由于正常情况下都能轻松达到 3 万人口的标准，因此在游戏初期可以优先选择跟炼金术相关的设施进行开拓，而在游戏中后期优先开拓出能进行税收的设施增加收入。**

### 主要设施介绍

作为游戏中玩家的据点，玩家平时可以利用 Start 键开启地图菜单选择相应的地点进行移动，相比用双腿老老实实的移动会快不少。在游戏初期王国中的各项功能都没开启，随着剧情的发展各大商店都会入驻，商店中出售的商品也会随着流程的进展而逐渐增加。需要注意的是，商店中的物品都有库存限制，数量限制，在每个月的 1、11、21 日商店会进行货物补充。有些带有强力特性的道具售罄后将不会进行货源补充，因此使用这些道具时也要三思而后行。

※ 和前作一样，本作中在商店购买道具可以选择将道具送往コンテナ。



©GUST CO.,LTD. 2011

## 工作室

玩家的据点，可在此进行道具的调合、休息、存档等工作。调查炼金釜就可以进行物品调合，在本作中调合出来的成品玩家可以选择放入**コンテナ**中还是留在身上；调查左边书桌上的日记本即可进行和存档相关的操作；右边的沙发则可以进行休息，每消耗一天可以回复一定量的 HP、MP 及 LP，至于休息多少天就根据自己的实际需要进行调整了。**在缺少回复手段的初期，休息是回复 MP 的最好方法，加上中后期有个开拓任务要求玩家要至少睡 30 天，因此还是趁初期多使用休息功能为好**，至于后期则可利用各种回复药节省时间。

## 男の武器屋

在 1 年目 4 月底时入驻，主要贩卖火药、矿石类的素材道具，在初期无法采集到高品质火药时可以适当在这里购买一些火药制造炸弹。当流程进行到可以武器调合后商店中会追加相关的参考书，不过价格对于初期的玩家来说有点偏高，建议在资金超过 4000 的时候再考虑入手，以免进入没钱购买素材的尴尬局面。



※ 随着流程的进展，在男の武具屋可以进行装备调合，需要玩家准备好装备的原材料和一定的金钱。**需要注意的是，本作中装备品质对装备的数值没有加成，只影响到装备附带的效果。**

## コンテナ




- 1. 区分：按照 ALL、回复、攻击、装备材料、调合、材料、开拓、装备这八种类型进行道具选取。
- 2. 切换显示模式：默认为图中模式，选择“全道具表示”后列表会变为道具的小图标，在此基础上可以进行更详细的筛选。
- 3. 排序：可将道具按特定规则进行排序，例如道具的品质、道具的特性。
- 4. 道具名：显示道具的名称。
- 5. 图标：显示道具的外表。
- 6. 等级：显示道具的等级。

供玩家存放素材的仓库，和之前作品不同，本作的仓库一开始就有 1999 个格子，并不会随着流程的进展而增加仓库容量（不过 1999 个格子也足够玩家使用了，洛克在通关前只不过存放了大约 1000 个格子）。在**コンテナ**的选取界面中玩家除了可以根据列表上方的种类进行选择外，也可以按△键来将道具按照一定的顺序进行排序。虽然第一次接触本作的玩家会觉得有些麻烦，但熟悉后可以方便的查找想要的素材。**和前作一样，本作中采集到的素材经过时间的推移，其品质会逐渐劣化，此时就要将素材存入コンテナ之中防止劣化（一些道具长期带在身上反而会提高品质）。初期玩家只能在工作室中使用コンテナ，当炼金术等级达到 35 就可以调合出“秘密バッグ”（秘密包），之后即使在野外也可以方便地存取コンテナ中的道具**。此外，和《A12》一样，本作的道具选择也同样有多选功能，直接按住○键再靠方向键就能使用多选功能。而光标位于第一个道具的时候也可以通过按住○键后按下十字键的左键的方法进行全选。



※ 秘密バッグ的制作方法：(神秘の力)×3、ゼッテル ×4、やわらかい毛 ×2、(植物类)×2。

## 助手霍姆

在 1 年 3 月发生**ロロナ**事件后即可让霍姆协助我们进行工作（触发事件的时间根据各位进度不同可能会有所差异），想让霍姆工作时调查沙发下方的工作板即可，可以选择让霍姆进行调合或者采取道具。在前期没有做出鞋子的时候，可以让霍姆前往一些路程较远的地点采集道具以节约玩家的时间；当然也不要一味地让霍姆外出，**他们有调合不需要消耗素材的先天优势，而且在调合时选择“注重品质”的话，非常容易调合出品质为 A 或 S 的高级道具**。在前期高级素材不足的情况下可以让他们调合出一些高品质的常用物品进行登录，之后做依赖和开拓任务时会方便不少。



※ 在本作中并不需要提供样品，就能让霍姆进行调合工作。

**男の武器屋商品**

| 商品名 | 库存量 | 价格 | 品质 | 等级 | 特性 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フェスト | 10 | 24 | 50 | 1 | – | – |
| フロジストン | 10 | 26 | 50 | 2 | – | – |
| スティム钢石 | 10 | 34 | 50 | 1 | – | – |
| 燃える土 | 10 | 46 | 50 | 6 | 燃える气体 | – |
| 岩盐 | 10 | 24 | 50 | 1 | – | – |
| 树冰石 | 5 | 39 | 55 | 6 | – | 开拓“王国市场” |
| 震える结晶 | 5 | 32 | 55 | 3 | – | 开拓“王国市场” |
| 地球仪の玉 | 5 | 38 | 55 | 6 | – | 开拓“王国市场” |
| グラビ石 | 5 | 46 | 60 | 7 | 大地の力 | 开拓“王国市场・扩张” |
| 古びた铠 | 5 | 31 | 60 | 3 | – | 开拓“王国市场・扩张” |
| 星のかけら | 10 | 65 | 70 | 10 | – | 开拓“王国市场・改装” |
| ひかる圆盘 | 10 | 46 | 70 | 10 | – | 开拓“王国市场・改装” |
| 辉く砂 | 10 | 40 | 70 | 8 | – | 开拓“王国市场・改装” |
| 开拓者のマント | 3 | 500 | 50 | 3 | HP+10 | |
| 俺とインゴット | 1 | 950 | – | 17 | – | 完成男の武器屋 I |
| 初心者からの裁缝 | 1 | 1140 | – | 17 | – | 完成男の武器屋 I |
| ヒロイックマント | 1 | 2550 | 70 | 6 | HP+30 | 开拓“王国市场・扩张” |
| 大いなる贵金属 | 1 | 5950 | – | 35 | – | 完成男の武器屋 II |
| 新世界マテリア | 1 | 7650 | – | 35 | – | 完成男の武器屋 II |
| 太阳のクロ－ク | 1 | 560 | 80 | 8 | 红と苍の防壁 | 开拓“王国市场・改装” |

**武器调合**

| 名称 | 调合等级 | 所需素材 | 能力 | 使用者 |
|---|---|---|---|---|
| 见习いの杖 | 1 | インゴット | 攻 +4 | メルル |
| 开拓民の杖 | 3 | ツインク、ドライメタル | 攻 +10 | メルル |
| 宝石の杖 | 5 | プラティ－ン、ハルモリウム | 攻 +19 | メルル |
| 传说の杖 | 7 | サンライト | 攻 +31、HP+20、MP+20、LP+20 | メルル |
| 新世界の杖 | 9 | レ－ゲンティウム | 攻 +47、防 +15、HP+50 | メルル |
| 手提げかばん | 1 | インゴット | 攻 +3 | ケイナ |
| 万能かばん | 4 | ツインク、ドライメタル | 攻 +9 | ケイナ |
| 救急かばん | 6 | プラティ－ン、ハルモリウム | HP+15、攻 +25 | ケイナ |
| 由绪あるかばん | 10 | サンライト、レ－ゲンティウム | 攻 +40、防 +20、MP+30、LP+20 | ケイナ |
| ゴ－ントレット | 1 | インゴット | 攻 +6 | ライアス |
| ゲベ－トア－ム | 4 | ツインク、ドライメタル | 攻 +18 | ライアス |
| アイゼンフィスト | 6 | プラティ－ン、ハルモリウム | 攻 +37 | ライアス |
| フラムブラスタ－ | 9 | サンライト、レ－ゲンティウム | 攻 +55、素早さ +15、HP+20、MP+20 | ライアス |
| 炼金术士の杖 | 2 | ドライメタル、シュテルメタル | 攻 +15 | トトリ |
| 海鸣りの杖 | 6 | プラティ－ン、ハルモリウム | 攻 +25、防 +15、HP+20 | トトリ |
| 魔女の杖 | 10 | サンライト、レ－ゲンティウム | 攻 +40、防 +20、HP+30 | トトリ |
| マスタ－のロッド | 2 | ドライメタル、シュテルメタル | 攻 +12 | ロロナ |
| 7 つの星の杖 | 5 | プラティ－ン、ハルモリウム | HP+30、LP+25、攻 +24 | ロロナ |
| 无敌のロッド | 9 | サンライト、レ－ゲンティウム | 攻 +36、防 +15、HP+50 | ロロナ |
| 无铭の刀 | 3 | ツインク、ドライメタル | 攻 +29 | ジオ |
| 消音の刃 | 5 | シュテルメタル、プラティ－ン | 攻 +38 | ジオ |
| 真铁刀 | 9 | ハルモリウム、サンライト | MP+15、攻 +50 | ジオ |
| 名刀具罗元 | 10 | レ－ゲンティウム | MP+30、攻 +61 | ジオ |
| ツインブレ－ド | 3 | ツインク、ドライメタル | 攻 +21 | エスティ |
| 绝影の双剑 | 5 | シュテルメタル、プラティ－ン | 攻 +33 | エスティ |
| デモンファング | 8 | ハルモリウム、サンライト | 攻 +45 | エスティ |
| ハ－ツブレイカ－ | 10 | レ－ゲンティウム | 攻 +57、防 +15 | エスティ |
| 流浪の骑士の剑 | 3 | ツインク、ドライメタル | 攻 +27 | ステルク |
| 龙裂きの大剑 | 5 | シュテルメタル、プラティ－ン | 攻 +37 | ステルク |
| 圣骑士の刚剑 | 7 | ハルモリウム、サンライト | MP+20、攻 +46 | ステルク |
| クラウ・ソラス | 10 | レ－ゲンティウム | 攻 +58、速 +15、MP+30 | ステルク |
| 冒险家の名剑 | 2 | ツインク、ドライメタル | 攻 +18 | ジ－ノ |
| ウィンドゲイザ－ | 4 | シュテルメタル、プラティ－ン | 攻 +29 | ジ－ノ |
| シュツルムセイバ－ | 15 | レ－ゲンティウム | HP+15、MP+15、LP+15、攻 +55 | ジ－ノ |
| 家宝の | 2 | ツインク、ドライメタル | 攻 +15 | ミミ |
| ラインシュナイデン | 4 | シュテルメタル、プラティ－ン | 攻 +32 | ミミ |
| リヴェ－レランツェ | 7 | ハルモリウム、サンライト | 攻 +49、素早さ +10、HP+20 | ミミ |
| マイナデスの枪 | 9 | レ－ゲンティウム | 攻 +67、防 +20、MP+30 | ミミ |

**防具调合**

| 名称 | 调合等级 | 所需素材 | 能力 | 使用者 |
|---|---|---|---|---|
| 上等な私服 | 1 | クロ－ス、モフコット | 防 +3 | メルル |
| 自前の仕事着 | 1 | クロ－ス、モフコット | 防 +2 | ケイナ |
| ロロナのふく | 1 | モフコット | 防 +1 | ロロナ |
| 冒険者の服 | 1 | クロ－ス、モフコット | 防 +5、攻 +3 | ライアス、ジ－ノ、ミミ |
| 豪华な革铠 | 3 | ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－ | 防 +9、LP+5 | ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| フェザ－チェイン | 6 | ネイロンフェザ－、ウィングキルト | 防 +24、速 +10 | メルル、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| 银糸の服 | 4 | ポリ－ウ－ル | MP+10、防 +12、火 +10、冰 +10、雷 +10 | メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ |
| 荣光の法衣 | 5 | ネイロンフェザ－、ウィングキルト | 防 +18、HP+10 | メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ |
| エレメントガ－プ | 8 | ウィングキルト | 防 +35、HP+20、MP+15、LP+15、火 +15、冰 +15、雷 +15、土 +15 | メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ |
| 龙织の服 | 10 | スケイルクロス | HP+50、攻 +10、防 +45、火 +20、冰 +20、雷 +20 | メルル、ケイナ、トトリ、ロロナ |
| 守护者の衣装 | 7 | ウィングキルト | HP+30、防 +39 | ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| 勇敢なる者の锁帷子 | 9 | メディカルリネン | HP+15、MP+15、LP+15、攻 +10、防 +54 | ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| スチ－ルレザ－ | 5 | ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－ | 防 +25 | ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| 魔兽の革铠 | 8 | ウィングキルト | 防 +48、攻 +15、LP+10、火 +10、冰 +10 | ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| エイジスコ－ト | 10 | メディカルリネン | 防 +60、雷 +20 | ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| 蔷薇の乙女 | 5 | ネイロンフェザ－、ウィングキルト | 攻 +10、防 +14 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| 煌びやかな薄衣 | 7 | スケイルクロス | 防 +24、速 +20、冰 +15 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| セイントロ－ブ | 8 | ウィングキルト | MP+30、防 +28、速 +10、火 +10、冰 +10、雷 +10、土 +10 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| エ－テルドレス | 9 | メディカルリネン | MP+50、防 +48、火 +15、冰 +15、雷 +15 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| 女神の胸当て | 10 | スケイルクロス | HP+30、攻 +15、防 +55、雷 +20 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| エンゼルス－ツ | 10 | メディカルリネン | MP+20、LP+20、防 +40、速 +30、火 +20、冰 +20 | メルル、ケイナ、トトリ、エスティ、ミミ |
| レザ－コ－ト | 3 | モフコット、シルケス | 防 +12 | ライアス、ジオ、ステルク、ジ－ノ |
| ドラグ－ンケ－プ | 8 | スケイルクロス | 防 +50、攻 +10、HP+20、火 +10、冰 +10、雷 +10 | ライアス、ジオ、ステルク、ジ－ノ |
| 真铁の铠 | 9 | ウィングキルト | MP+30、防 +65、土 +20 | ライアス、ジオ、ステルク、ジ－ノ |
| 刚力の甲胄 | 10 | メディカルリネン | 防 +80、攻 +20 | ライアス、ジオ、ステルク、ジ－ノ |
| マグネタイトス－ツ | 9 | スケイルクロス | HP+30、攻 +10、防 +60、速 +15 | ライアス、ジオ、ステルク、ジ－ノ |
| 太阳のクロ－ク | 8 | ウィングキルト、スケイルクロス | 防 +40、HP+20、LP+20、火 +20 | 全员 |
| ヒロイックマント | 6 | ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－ | HP+15、防 +27 | 全员 |
| 怪盗のマント | 4 | シルケス、ポリ－ウ－ル | 防 +15 | メルル、ライアス、ジオ、エスティ、ステルク、ジ－ノ、ミミ |
| 骑士の兵装 | 2 | クロ－ス、モフコット | 防 +10 | エスティ、ステルク |
| 开拓者のマント | 3 | シルケス | HP+20、防 +6 | 全员 |
| 氏族の祭仪服 | 5 | ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－ | 防 +26、火 +5、冰 +5、雷 +5、土 +5 | 全员 |
| ソウルガ－ド | 10 | メディカルリネン | 防 +50、HP+50、MP+50、LP+50 | 全员 |
| 统治者の制服 | 3 | モフコット | HP+5、防 +8、速 +5 | メルル、ジオ |

※ 击倒 BOSS 后会随机掉落装备，不过在官方攻略本发售前谁也无法得知具体掉率，由于掉落的武器属性已经固定，推荐在后期还是使用自己调合的武器为主。

## アストリッドのお店

在 2 年初**ロロナ**成为同伴后前往“职人通”触发相关剧情，之后这位祖师奶的店就会开启了。她店里所出售的商品用处很广，开启后多多利用可以节省很多外出采集的时间。此外，随着开拓任务的完成，店中会逐渐增加高级的素材和高等级炼金书，还会出售一些数量限定但是有特殊特性的商品，例如在剧情中被她抢走的“**ロイヤルクラウン**”( 皇家蘑菇 ) 就会变成她的商品，这个蘑菇带有 COST 扩张的特性，请慎重使用。不过她店里追加的东西价格都贵的离谱，推荐等经济实力达到一定程度再去购买。

**アストリッドのお店**

| 商品名 | 库存量 | 价格 | 品质 | 等级 | 特性 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| グリ－ンリ－フ | 5 | 95 | 50 | 6 | 回复力增加 Lv2 | – |
| 锁グモの巢 | 5 | 61 | 50 | 4 | 络みつく | – |
| 岛琥珀 | 5 | 99 | 50 | 6 | – | – |
| 薰木の皮 | 5 | 93 | 55 | 6 | – | – |
| 恶魔の角 | 5 | 131 | 55 | 8 | – | – |
| 产业废弃物 | 5 | 29 | 55 | 1 | – | – |
| 年代物のつぼ | 5 | 177 | 60 | 15 | – | 开拓“王国市场・扩张” |
| 龙のつの | 5 | 297 | 60 | 15 | – | 开拓“王国市场・扩张” |
| 贤者のハ－プ | 5 | 248 | 60 | 15 | 万病に効く | 开拓“王国市场・扩张” |
| 实录ア－バンライフ | 1 | 6800 | 0 | 24 | – | 开拓任意一种资料馆 |
| 天才的天灾对策论 | 1 | 8500 | 0 | 28 | – | 开拓任意一种资料馆 |
| 药泉の涌水 | 10 | 149 | 70 | 10 | 聪明な愈し | 开拓“王国市场・改装” |
| 琉璃色の羽 | 1 | 7000 | 80 | 15 | 全能力 +10 | 开拓“王国市场・改装” |
| 世界灵魂 | 1 | 8400 | 80 | 20 | MP コスト压缩 | 开拓“王国市场・改装” |
| ロイヤルクラウン | 1 | 10500 | 100 | 20 | コスト效率强化 | 事件 |

## パメラ屋さん

1 年 2 月左右入驻 ( 根据王国的开拓程度在时间上会有所差异 )，可以在这里登录量贩类商品，所登录的商品建议以同伴依赖所需的物品为主，在初期可以选择高品质的**ネクタル**、**ヒ－リングサルヴ**等经常用到的道具进行登录，之后再根据实际需要随时调整。由于游戏前期想要造出高品质的道具可能比较困难，可以通过助手霍姆帮忙制造一些再进行登录。

※ ネクタル这个道具拥有自动填充的效果，制作好后带在身上两个月就会自动变成 120 品质的 S 级道具，推荐在前期制造后直接进行登录。

**パメラ屋さん商品**

| 商品名 | 库存量 | 价格 | 品质 | 等级 | 特性 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 中和剂 | 5 | 46 | 50 | 1 | – | – |
| 研磨剂 | 5 | 52 | 50 | 3 | – | – |
| ゼッテル | 5 | 70 | 50 | 2 | – | – |
| 小麦粉 | 5 | 82 | 50 | 4 | – | – |
| 盐 | 5 | 88 | 50 | 5 | – | – |
| 安らぎの花 | 5 | 34 | 55 | 5 | – | 完成角色任务 |
| 泡立つ水 | 5 | 52 | 55 | 6 | – | 完成角色任务 |
| 药木の根っこ | 5 | 46 | 55 | 4 | – | 完成角色任务 |
| ペンデロ－ク | 5 | 67 | 60 | 7 | 魂を吸い取る | 完成角色任务 |
| 水树の实 | 5 | 82 | 60 | 8 | – | 完成角色任务 |
| ミネラルドロップ | 5 | 61 | 60 | 6 | – | 完成角色任务 |
| 无价值な岩 | 5 | 28 | 70 | 1 | – | 完成角色任务 |
| 山パ－ル | 5 | 70 | 70 | 8 | – | 完成角色任务 |
| ユニコ－ンの角 | 5 | 100 | 70 | 10 | 回复力增加 Lv3 | 完成角色任务 |

## フアナ杂货

在 1 年目 4 月左右触发相关剧情后就能在酒场门口看到她了，主要卖的是各种植物类素材，在 1 年 10 月左右触发剧情能获得升级背包的配方，做出高品质的干草后能将背包扩容到 100，使外出采集方便不少。

**フアナ杂货商品**

| 商品名 | 库存量 | 价格 | 品质 | 等级 | 特性 | 出现条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| にんじん | 10 | 10 | 50 | 1 | – | – |
| ハチの巣 | 10 | 24 | 50 | 1 | – | – |
| ニュ－ズ | 10 | 24 | 50 | 1 | – | – |
| マジックグラス | 10 | 24 | 50 | 1 | – | – |
| 小麦 | 5 | 30 | 55 | 3 | – | 开拓“王国市场” |
| マンドラゴラの根 | 5 | 32 | 55 | 3 | 伤に效く | 开拓“王国市场” |
| シャリオミルク | 5 | 34 | 55 | 3 | – | 开拓“王国市场” |
| 赤い实 | 5 | 38 | 55 | 4 | – | 开拓“王国市场” |
| 青い实 | 5 | 36 | 55 | 4 | – | 开拓“王国市场” |
| タ－ルの实 | 5 | 49 | 70 | 5 | 溶解させる | 开拓“王国市场・扩张” |
| ぷにぷに玉 | 10 | 25 | 70 | 1 | 生きている | 开拓“王国市场・扩张” |
| 兽のしかばね | 5 | 32 | 70 | 3 | – | 开拓“王国市场・扩张” |
| ア－ドラの尾羽 | 5 | 40 | 70 | 5 | 丈夫な | 开拓“王国市场・扩张” |
| モリギンチャク | 10 | 54 | 80 | 7 | – | 开拓“王国市场・改装” |
| ヤギのつの | 10 | 38 | 80 | 5 | – | 开拓“王国市场・改装” |
| 何かの黑焼き | 10 | 36 | 80 | 4 | 黑焼き效果 | 开拓“王国市场・改装” |
| カタイモ | 10 | 56 | 80 | 10 | – | 开拓“王国市场・改装” |

# 调合技巧篇

Atelier Meruru

系列的核心系统，使用方面和之前作品没有太大差别，依然需要玩家通过提升炼金术等级和阅读参考书学会配方后才能进行，由于不同素材有着不同的“品质”、“特性”、“消耗等级”以及“质量”，因此每次调合出来的同一种道具其性能也会存在较大的差异。在调合高级道具的时候需要考虑的细节比前作更多。调合不同的物品会消耗不同的天数，**有不少道具的调合天数带有小数点，这种不满 1 天的部分也按 1 天计算，比如调合一个中和剂所需的天数是 0.2 天，但实际会花费 1 天，所需 1.5 天的调合则实际花费 2 天，但是如果一次性调合 2 个 0.5 天的道具，所需时间会进行加成，也就是实际花费 1 天。因此调合此类道具时尽量将小数点相加到最接近一天的情况，以此来避免时间上的浪费。**

道具的成功率主要受炼金等级的影响，如果调合比自身炼金等级高的物品会使成功率大幅下降，在选择配方的时候可从画面中央的难易度看出本次调合的大致成功率，在选择调合个数的时候可以查看具体的成功率及道具等级和炼金等级的对比。**虽然挑战高难度的道具会使成功率下降，但也可以提前入手强力的道具和大量经验值，玩家可利用 S/L 大法刷出道具。**值得一提的是，在材料足够的情况下即使失败也不要紧，可以把变为垃圾的素材做成中和剂反复利用。



※ 如果メルル的当前 MP 不足维持本次调合所消耗的 MP，本次调合的成功率减半，建议在调合前通过休息或是使用回复药等手段尽可能的回复 MP。当然，也可以利用这个特点故意导致调合失败获得失败品，不过相比前两作，本作中需要利用到这个小技巧的场合并不多。

**参考书一览**

| 名称 | 炼金等级 | 习得配方 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| はじめての参考书 | 1 | 中和剂、ヒ－リングサルヴ、手作りパイ | 初期剧情入手 |
| 俺とインゴット | 17 | ツインク、ドライメタル、シュテルメタル、プラティ－ン | 在男の武器屋购买 |
| 大いなる贵金属 | 35 | ハルモリウム、サンライト、レ－ゲンテイウム、英雄のメダル、约束の腕轮 | 在男の武器屋购买 |
| 初心者からの裁缝 | 17 | モフコット、シルケス、ポリ－ウ－ル、ネイロンフェザ－ | 在男の武器屋购买 |
| 新世界マテリア | 35 | ウィングキルト、スケイルクロス、メディカルリネン、神速自在带、魅惑の女神像 | 在男の武器屋购买 |
| 王家の财宝目录 | 22 | 王家のアロマ、レスキュ－花火、モルゲン炼金灯、地下见の水晶 | 国家升级到“ちっぽけな伯爵さまの街”后获得 |
| 炼金建筑工学教本 | 8 | クラフト、研磨剂、压缩木材、小麦粉、ゼッテル | 初期剧情入手 |
| 天才的天灾对策论 | 28 | 魔除けネット、大地の留め金、封印の护符、安全ボックス、目覚めの怀中时计 | 人口超过 5 万后在アストリッドのお店购买 |
| 生きてる农具集 | 20 | 生きてるクワ、生きてるノコギリ、生きてる台车、生きてるつるはし、生きてるスコップ | ロロナ赠予 |
| ロロナの落书き | 16 | ぷに爆弾、まじない人形、盗贼のバンダナ、メレンゲのパイ、キノコのパイ | ロロナ登场后在事件中自动获得 |
| 名物アイデア帐 | 21 | 瓶づめキノコ、全自动きのこ锅、きのこの寝床 | “クエレの森 1”完成后ロロナ赠予 |
| 农地エボリュ－ト | 23 | バル－ンテント、丰穰の土、时间流の种、新天地レ－ション、吸引バッグ | 国家升级到“中くらいの公爵さまの都市”后获得 |
| 实录ア－バンライフ | 24 | フォ－チュンダイス、永年强化ペンキ、知惠者の辞典、无重力ぶくろ、デザ－トバスケット | 人口超过 5 万后在アストリッドのお店购买 |
| フロンティア列传 | 18 | ダウジングロッド、防人の砂ぶくろ、万能ろ过剂、开拓便利ツ－ル、轮回の齿车 | 国家升级到“ちっぽけな伯爵さまの街”后获得 |
| テルミス占星术 | 29 | 守护者の宝石、秘传タブレット、ヒ－リングベル、ピ－スメ－カ－ | 国家升级到“お姬さまの国家”后获得 |
| はざまの预言书 | 29 | 金块、时の石板、究极の钢材、液化溶剂、小さな太阳 | 国家升级到“大公さまの治める大都市”后获得 |
| 不思议な小物集 | 28 | 风缲り车、魔物の栖むツボ、清らかな香炉、リバ－ストルク、ふしぎな箱庭 | 国家升级到“边境の伯爵さまの街”后获得 |
| カゴの编み方 | 11 | 手编みのカゴ | フアナ赠予 |
| 实用机材集 | 14 | 调合机材、耐热练成板 | ハゲル赠予 |
| 若返りのレシピ | 38 | 若返りのくすり | 调合メルキシル剂后获得 |
| メルルのお药メモ | 30 | メルキシル剂 | 调合エリキシル剂后入手 |
| ちむド－ル设计书 | 15 | ちむド－ル | 剧情获得 |
| ア－ルズ开拓旧史 | 5 | フラム、魔法の石材、杂草杀しの灵药、王国の旗、生きているナワ | 国家升级到“田舍男爵の村”后获得 |
| ソフラの走り书き | 29 | 树冰结晶 | 参照结局“炼金术士！”的说明 |

## 品质与效果

品质是一项随机属性，一般来讲品质的取值范围是 0 ~ 100，在附加某些增加品质的特性后，素材的品质能超过 100，此时品质的取值范围增加到 120。由于道具的效果与所选材料的品质有关，因此可以说在调合的时候品质是越高越好，越高品质的素材越容易做出高品质的道具，而道具的品质越好使用效果也越好。**需要注意的是，部分道具的主效果需要利用到品质较低的素材进行调合——例如ネクタル，它是制作エリキシル剂的一个指定素材，如果在合成时ネクタル的品质过高，最后调合出的エリキシル剂将带有异常回复的效果而不是复活。因此在调合时要根据实际需求来选择不同品质的素材，而不是一味地选择高品质素材。**

## 消耗等级（コストレベル）

消耗等级是影响一个道具特性的关键因素，道具能继承的特性由消耗等级的值(**コスト**、COST)所决定，而消耗等级是根据道具等级的平均值计算出来的，在这个范围内最多可以继承 5 个特性。拥有好特性的道具往往能发挥出意想不到的效果，例如带有“回复**のオ－ラ**”的回复道具效果会得到大幅提升。如果想让道具拥有好的特性，光靠带特性的素材是远远不够的，还需要准备高等级的过渡道具（例如高品质的中和剂、暗黑水）才行，推荐调和出高等级的道具后再将其作为调和的素材使用，这样就能方便的制作出消耗等级高的道具。

## 质量

质量是表示道具综合价值的一个值，分为 S、A、B、C、D、E 六个等级。素材的质量在采取时已经固定，不过在采取之前可以使用“营养剂”来提升素材的等级、品质和特性。调合道具的质量受到素材的品质和特性的影响，调合时应当选择品质、特性以及等级较高的素材。通常来说只有在完成依赖和开拓任务的时候才会用到质量，因此在日常的调合中不必太过在意道具的质量。



## 种类

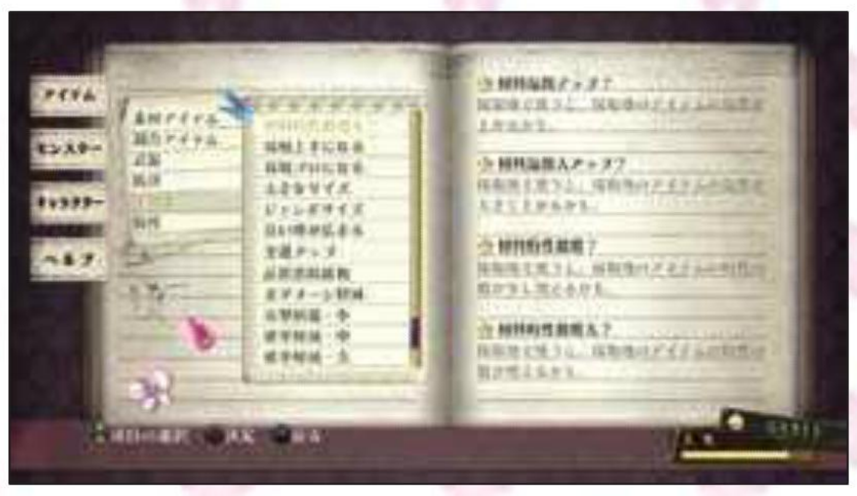
种类是每种素材特有的数值，每个素材都有自己所属的类别。例如“ほたる火草”这个素材拥有(植物类)、(火药)、(毒の材料)、(中和剂)等四种，除去最后一个中和剂是全素材都有的种类外，其余三种就是“ほたる火草”拥有的种类了。**在调合时，有些道具并未指定需要哪个固定素材，而是指定种类，在这种情况下拥有该种类的所有素材都可以当做备选素材**。例如“ほたる火草”不仅能作为(毒の材料)调合除草剂，也可以当做(火药)来调合炸弹。

值得注意的是，装备和回复道具上也有不同的效果，调合出哪种效果是根据类型值决定的，在调合中选择素材时，图标下面的槽代表素材的类型值，类型值越高最后调合出来的效果也越好。类型值的取值范围是10～100。通常来说，越高级的素材其类型值也越高。比如初期素材的类型值通常只有10～30，而后期出现的高级素材类型值都在70以上。可惜类型值在游戏中是隐藏数值，在推出官方攻略本之前是无法得知具体数值的，大家只有在实际调合时通过下方的槽来判断该素材的大致类型值。

※ 品质与质量也会对道具的类型值产生影响，不过造成的浮动较小，一般情况下可以忽略不计。

## 主效果

主效果体现在调合道具上，它根据使用材料的品质、道具的类型和特性决定。其中素材固定的效果值由道具品质和特性决定，素材为调合类时则由道具的类型值和特性决定。调合后的主效果在选择材料时会显示在画面的右下角。



**常用主效果一览**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 物理ダメ－ジ・微 | 目标受到微量无属性伤害 |
| 物理ダメ－ジ・小 | 目标受到少量无属性伤害 |
| 物理ダメ－ジ・中 | 目标受到无属性伤害 |
| 物理ダメ－ジ・大 | 目标受到大量无属性伤害 |
| 物理ダメ－ジ・超 | 目标受到超大量无属性伤害 |
| 炎ダメ－ジ | 目标受到火属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动 |
| 冰ダメ－ジ | 目标受到冰属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动 |
| 雷ダメ－ジ | 目标受到雷属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动 |
| 土ダメ－ジ | 目标受到地属性伤害，给予的伤害大小根据目标的耐性会有所浮动 |
| 星が降ってくる | 在敌人目标落下流星 |
| 一尺弹 | 发射炮弹，使目标受到少量火属性伤害 |
| ぷに爆弾 | 无视目标的防御力，对其造成无属性伤害 |
| 魔剑の一击 | 对目标造成伤害后，自己能恢复HP，恢复量为伤害的50% |
| 突风をおこす | 产生强力的冲击波对目标造成无属性伤害 |
| ツボから猛兽 | 放出猛兽攻击目标 |
| 精灵召唤 | 召唤出精灵，使目标受到火属性伤害 |
| 眠り状态にする | 攻击有一定几率使目标进入睡眠状态 |
| 毒状态にする | 攻击有一定几率使目标进入中毒状态，HP缓缓减少 |
| 咒い状态にする | 攻击有一定几率使目标进入诅咒状态，回复HP的效果将被弱化 |
| 猛毒にする | 使目标进入中毒状态的几率增加 |
| 昏睡させる | 使目标进入睡眠状态的几率增加 |
| 酸性の | 用带有腐蚀效果的液体使目标的防御力小幅度下降 |
| べとべとする | 使目标的速度小幅度下降 |
| 硫酸の | 将硫酸泼向目标，使目标的防御力下降 |
| サイコロを振る | 摇动骰子，随机出现一种效果 |
| 攻击力プラス | 在一定时间内攻击力上升 |
| 战斗不能自动回复 | 当HP降至0后自动复活 |
| 战斗不能自动回复＋ | 当HP降至0后自动复活，复活时能恢复更多的HP |
| 防御力大アップ | 防御力大幅度提升，有效减少受到的物理伤害 |
| 三重苦 | 进入中毒、黑暗、诅咒三种状态 |
| HP回复・微 | 目标的HP微量回复 |
| HP回复・小 | 目标的HP少量回复 |
| HP回复・中 | 目标的HP中量回复 |
| HP回复・大 | 目标的HP大量回复 |
| HP回复・超 | 目标的HP超大量回复 |
| MP回复・微 | 目标的MP微量回复 |
| MP回复・小 | 目标的MP少量回复 |
| MP回复・中 | 目标的MP中量回复 |
| MP回复・大 | 目标的MP大量回复 |
| MP回复・超 | 目标的MP超大量回复 |
| LP回复・微 | 目标的LP微量回复 |

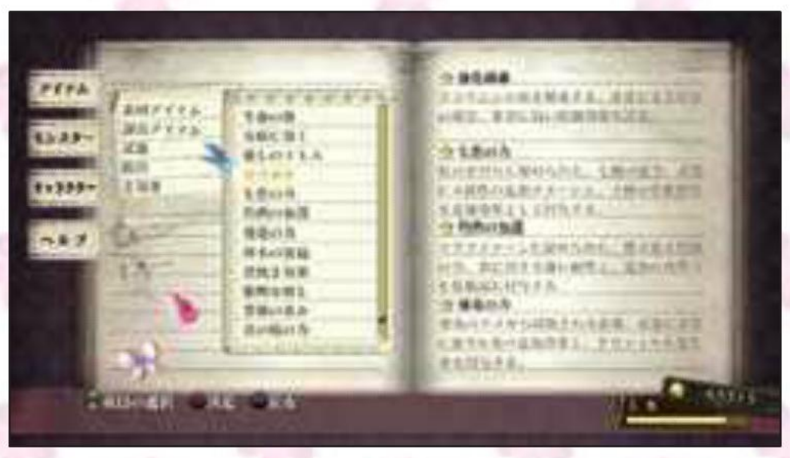
**常用主效果一览**

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| LP回复・小 | 目标的LP少量回复 |
| LP回复・中 | 目标的LP中量回复 |
| LP回复・大 | 目标的LP大量回复 |
| LP回复・超 | 目标的LP超大量回复 |
| 残数比例回复・小 | 道具的使用回数越少，回复效果越大 |
| 残数比例回复・中 | 道具的使用回数越少，回复效果越大 |
| 残数比例回复・大 | 道具的使用回数越少，回复效果越大 |
| 残数比例回复・超 | 道具的使用回数越少，回复效果越大 |
| 早さを引き出す | 行动后的等待时间缩短，效果可以维持5回合 |
| あまい | HP超微量回复 |
| ほどよい甘み | HP少量回复 |
| シブい | 进入减速状态 |
| 苦い | 食物太苦而引起头痛，导致防御力下降 |
| 自动调理 | 使用后自动回复，在接下来的回合中角色会自动使用料理 |
| 战斗不能回复・小 | 解除战斗不能状态，复活时HP少量回复 |
| 战斗不能回复・中 | 解除战斗不能状态，复活时HP中量回复 |
| 战斗不能回复・大 | 解除战斗不能状态，复活时HP大量回复 |
| 战斗不能回复・超 | 解除战斗不能状态，复活时HP超大量回复 |
| HP继续回复・小 | 战斗中每回合都会回复HP，回复量较少 |
| HP继续回复・中 | 战斗中每回合都会回复HP，回复量适中 |
| HP继续回复・大 | 战斗中每回合都会回复HP，回复量较多 |
| HP继续回复・超 | 战斗中每回合都会回复HP，回复量最多 |
| 毒状态を回复 | 解除中毒状态 |
| 状态异常を回复 | 解除所有异常状态 |
| 强化を无效 | 解除所有能改变目标能力的效果 |
| ふつうのきのこ | 质量和价格都很一般 |
| 不思议なきのこ | 质量和价格属中上乘 |
| 上质な薫り | 质量和价格属上乘，可惜离一级品还是有所差距 |
| 时の流れを迟める | 让时间的流动变慢 |
| 融け出す魔力 | 以提高劣化速度为代价，使道具的效果变为265% |
| 力のル－ン | 装备后攻击力提升 |
| 守りのル－ン | 装备后防御力提升 |
| 速さのル－ン | 装备后速度提升 |
| 战利品确率＋ | 胜利后有更高几率获得敌人的掉落品 |
| 战利品特性Lv＋ | 胜利后获得的掉落品拥有更高的特性等级 |
| 能力减退 | 装备后攻防能力下降 |
| 无敌の逃げ足 | 在战斗中逃跑的成功率增加，同时自身的速度也会得到一定提升，但是依然无法脱离BOSS战等强制战斗。 |
| 祝福されし行い | |
| 自动战斗复归 | 在战斗中死亡的情况下会自动复活 |
| 信赖の力 | 装备后，援护槽的增加速度快速提升 |
| HP/MP入替 | 装备后HP和MP的最大值互相替换 |
| 疾风の动き | 装备后速度大幅度提升 |
| 紧急避难 | 队伍全灭的情况下，会自动在最近的一个安全场所复活 |
| 出し入れ自由自在 | 可以在任何地方使用仓库 |
| カゴ劣化轻减 | 道具的劣化速度为平时的50% |
| アトリエ归还 | 在采取地使用的时候，能瞬间回到工作室 |
| 街道ひとっぱしり | 在街道之间的移动缩短一日，原来消耗1日的距离则不会有任何改变 |
| 材料Lvアップ? | 使用后再进行采集，能让素材的特性等级提升 |
| 材料Lv大アップ? | 使用后再进行采集，能让素材的特性等级大幅度提升 |
| 材料品质アップ? | 使用后再进行采集，能让素材的品质提升 |
| 材料品质大アップ? | 使用后再进行采集，能让素材的品质大幅度提升 |
| 采取上手になる | 使用后再进行采集，采集到的素材每种会增加一个 |
| 大きなサイズ | 背包扩容至80格 |
| ジャンボサイズ | 背包扩容至100格 |
| 恶い噂が广まる | 在提升人气时增加的人气减少，人气下降时会损失更多的人气 |
| 良い噂が广まる | 在提升人气时能获得更多的人气，人气下降的时候能减少损失 |
| 素敌な噂が广まる | 在提升人气时能获得更多的人气，人气下降的时候能减少损失，效果比良い噂が广まる更好 |
| 金运アップ | 胜利后获得的金币增加 |
| 炎ダメ－ジ轻减 | 受到的火属性攻击减少 |
| 土ダメ－ジ轻减 | 受到的地属性攻击减少 |
| 雷ダメ－ジ轻减 | 受到的雷属性攻击减少 |
| 冰ダメ－ジ轻减 | 受到的冰属性攻击减少 |
| 炎ダメ－ジ耐性 | 受到的火属性攻击大幅度减少 |
| 土ダメ－ジ耐性 | 受到的地属性攻击大幅度减少 |
| 雷ダメ－ジ耐性 | 受到的雷属性攻击大幅度减少 |
| 冰ダメ－ジ耐性 | 受到的冰属性攻击大幅度减少 |
| HP再生・小 | 战斗中每次行动都会回复一点HP |
| クリティカル・小 | 战斗中会提高会心一击率 |
| クリティカル・中 | 战斗中会提高会心一击率，提升的概率高于クリティカル・小 |
| 攻击回避・小 | 战斗中回避敌人的攻击概率提升 |
| 命中率上升・小 | 战斗中命中目标的概率提升 |
| 命中率上升・中 | 战斗中命中目标的概率提升，，提升的概率高于命中率上升・小 |
| 命中率上升・大 | 战斗中命中目标的概率提升，，提升的概率高于命中率上升・中 |
| 战斗不能回避・小 | 受到致命一击的时候有一定几率不会死亡 |
| 战斗不能回避・中 | 受到致命一击的时候有一定几率不会死亡，概率高于战斗不能回避・小 |
| 战斗不能回避・大 | 受到致命一击的时候有一定几率不会死亡，概率高于战斗不能回避・中 |
| 确率轻减・小 | 战斗时进入异常状态的几率变小 |

| 常用主效果一览 | |
|---|---|
| 名称 | 效果 |
| 确率轻减・中 | 战斗时进入异常状态的几率变小，概率高于确率轻减・小 |
| 确率轻减・大 | 战斗时进入异常状态的几率变小，概率高于确率轻减・中 |
| ダメ－ジ轻减・小 | 战斗中受到的伤害减少 |
| ダメ－ジ轻减・中 | 战斗中受到的伤害减少，效果高于ダメ－ジ轻减・小 |
| ダメ－ジ轻减・大 | 战斗中受到的伤害减少，效果高于ダメ－ジ轻减・大 |
| 暗暗耐性 | 完全防止异常状态黑暗 |
| ダメ－ジ変換吸收 | 战斗中可以消费 MP 抵御伤害 |
| 雷神の力 | 拥有雷神之力，提升雷耐性的同时雷属性攻击也得到提升 |
| 黑の元素 | 攻击造成的伤害附带 HP 回复效果 |
| 回复のオ－ラ | 回复道具的效果上升，同时附带持续回复效果 |
| 技战力强化 | 技能的效果提升 20% |
| スキルブ－スト | 技能的效果提升 30% |
| マスタ－スキル | 技能的效果提升 40% |
| 采取プロになる | 采集到的素材数量 +2 |
| カゴ充填强化 | 品质自动提升的道具提升速度加快 |
| カゴ充填高速化 | 品质自动提升的道具提升速度加快，效果比カゴ充填强化更好 |

## 特性

特性是每个素材随机附带的一个数值，类似于其他游戏中的"附加能力"。在调合阶段玩家可以看到成品会出现的特性（特性会根据消耗等级从低到高排列），调合出成品后，成品能够继承调合素材的特性，之后成品便能拥有这个素材的特性效果。每种特性都拥有固定的消耗等级（COST），在不超过道具 COST 值的前提下玩家一共可以选择继承五种特性。越好的特性所需的 COST 值也越多，如何通过过渡素材提高道具的 COST 上限也是制作出强力道具的关键要素（通常来说要做出最强道具需要 130 以上的 COST 值）。



| 全道具通用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 高值 Lv1 | 2 | 在店里买进的价格提高 20 金币 |
| 高值 Lv2 | 5 | 在店里买进的价格提高 50 金币 |
| 高值 Lv3 | 7 | 在店里买进的价格提高 70 金币 |
| 高级品 | 10 | 通过高值 Lv1 和高值 Lv2 合成，在店里买进的价格提高 100 金币 |
| 限定贩卖品 | 20 | 通过高值 Lv2 和高值 Lv3 合成，在店里买进的价格提高 200 金币 |
| ロイヤル御用达 | 30 | 通过高级品和限定贩卖品合成，在店里买进的价格提高 300 金币 |
| 安物 Lv1 | 1 | 在店里买进的价格降低 20 金币 |
| 安物 Lv2 | 4 | 在店里买进的价格降低 40 金币 |
| 安物 Lv3 | 6 | 在店里买进的价格降低 60 金币 |
| セ－ル品 | 10 | 通过安物 Lv1 和安物 Lv2 合成，在店里买进的价格降低 100 金币 |
| 在库品处分 | 20 | 通过安物 Lv2 和安物 Lv3 合成，在店里买进的价格降低 200 金币 |
| 废弃直前激安品 | 40 | 通过セ－ル品和在库品处分合成，在店里买进的价格降低 300 金币 |
| 高品质 Lv1 | 2 | 调合的成品品质在原基础上提升 10% |
| 高品质 Lv2 | 5 | 调合的成品品质在原基础上提升 20% |
| 高品质 Lv3 | 8 | 调合的成品品质在原基础上提升 30% |
| 出来が良い | 10 | 通过高品质 Lv1 和高品质 Lv2 合成，合的成品品质在原基础上提升 30% |
| プロの完成度 | 20 | 通过高品质 Lv2 和高品质 Lv3 合成，合的成品品质在原基础上提升 50% |
| 超クオリティ | 30 | 通过出来が良い和プロの完成度合成，合的成品品质在原基础上提升 100% |
| 成功率上升 Lv1 | – | 调合成功率提升 15% |
| 成功率上升 Lv2 | – | 调合成功率提升 30% |
| 初心者向け | – | 通过成功率上升 Lv1 和成功率上升 Lv2 合成，调合成功率提升 50% |
| コストレベル +1 | 3 | 消耗等级增加 5 |
| コストレベル +2 | 7 | 消耗等级增加 10 |
| コストレベル +3 | 10 | 消耗等级增加 15 |
| コスト扩张 | 15 | 通过コストレベル +1 和コストレベル +2 合成，消耗等级增加 20 |
| コスト效率强化 | 25 | 通过コストレベル +2 和コストレベル +3 合成，消耗等级增加 30 |
| コスト　极大 | 40 | 通过コスト扩张和コスト效率强化合成，消耗等级增加 50 |

| 消耗道具通用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 劣化防止 Lv1 | – | 劣化速度降低 25% |
| 劣化防止 Lv2 | – | 劣化速度降低 50% |
| 劣化防止 Lv3 | – | 劣化速度降低 75% |
| 保存效果 | – | 通过劣化防止 Lv1 和劣化防止 Lv2 合成，劣化速度降低 75% |
| 劣化无效化 | – | 通过劣化防止 Lv2 和劣化防止 Lv3 合成，劣化速度降低 100% |
| 永久に保たれる | – | 通过保存效果和劣化无效化合成，劣化速度降低 100%，且会自动充填 |
| 效果安定 Lv1 | 7 | 道具的效果比较稳定，乱数幅度下降 30% |
| 效果安定 Lv2 | 10 | 道具的效果更加稳定，乱数幅度下降 50% |
| 不变の效果 | 20 | 通过效果安定 Lv1 和效果安定 Lv2 合成，乱数幅度固定，必然出现高数值 |
| 判定扩大 Lv1 | 7 | 随机触发效果的道具成功几率提高 30% |
| 判定扩大 Lv2 | 10 | 随机触发效果的道具成功几率提高 50% |

| 消耗道具通用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 疑惑の判定 | 20 | 通过判定扩大 Lv1 和判定扩大 Lv2 合成，随机触发效果的道具成功几率提高一倍 |
| 生きている | 5 | 战斗中メルル的 HP 处于 20% 以下时自动触发效果 |
| 活きがいい | 8 | 战斗中メルル的 HP 处于 50% 以下时自动触发效果 |
| やる气マンマン | – | 战斗中メルル的 HP 处于 99% 以下时自动触发效果 |
| 使用回数 +1 | 6 | 道具的使用回数 +1，但效果下降 20% |
| 使用回数 +2 | 8 | 道具的使用回数 +2，但效果下降 30% |
| 使用回数 +3 | 10 | 道具的使用回数 +3，但效果下降 40% |
| 大きい | 15 | 通过使用回数 +1 和使用回数 Lv2 合成，道具的使用回数 +3，但效果下降 10% |
| 特大の | 30 | 通过使用回数 +2 和使用回数 Lv3 合成，道具的使用回数 +3，但效果下降 5% |
| おばけサイズ | 50 | 通过大きい和特大の合成，道具的使用回数 +3，且效果不会下降 |
| ランク强化 Lv1 | 4 | 道具的质量 ×5%，同时道具效果提升 |
| ランク强化 Lv2 | 7 | 道具的质量 ×7%，同时道具效果提升 |
| ランク强化 Lv3 | 9 | 道具的质量 ×10%，同时道具效果提升 |
| ランクで强化 | 13 | 通过ランク强化 Lv1 和ランク强化 Lv2 合成，道具的质量 ×10%，同时道具效果提升 |
| ランクボ－ナス | 20 | 通过ランク强化 Lv2 和ランク强化 Lv3 合成，道具的质量 ×15%，同时道具效果提升 |
| ランクスペシャル | 50 | 通过ランクで强化和ランクボ－ナス合成，道具的质量 ×25%，同时道具效果提升 |
| 范围ボ－ナス Lv1 | 4 | 威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×5% |
| 范围ボ－ナス Lv2 | 7 | 威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×10% |
| 范围ボ－ナス Lv3 | 9 | 威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×15% |
| 复数に效く | 15 | 通过范围ボ－ナス Lv1 和范围ボ－ナス Lv2 合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×15% |
| 复数によく效く | 20 | 通过范围ボ－ナス Lv2 和范围ボ－ナス Lv3 合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×20% |
| 复数に效果增大 | 35 | 通过复数に效く和复数によく效く合成，威力上升，上升量为效果范围中的敌人数量 ×50% |
| 少数ボ－ナス Lv1 | 4 | 威力上升，上升量为 15%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 少数ボ－ナス Lv2 | – | 威力上升，上升量为 30%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 少数ボ－ナス Lv3 | 9 | 威力上升，上升量为 45%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 单体に效く | 13 | 通过少数ボ－ナス Lv1 和少数ボ－ナス Lv2 合成，威力上升，上升量为 45%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 单体によく效く | 20 | 通过少数ボ－ナス Lv2 和少数ボ－ナス Lv3 合成，威力上升，上升量为 75%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 单体に效果增大 | 40 | 通过单体に效く和单体によく效く合成，威力上升，上升量为 100%÷ 效果范围内的敌人数量 |
| 特性强化 Lv1 | 25 | 通过复数に效く和单体に效く合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 |
| 特性强化 Lv2 | 35 | 通过复数によく效く和单体によく效く合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×2 |
| コストボ－ナス | 50 | 通过复数に效果增大和单体に效果增大合成，道具的威力上升，上升量为道具的等级总数 ×3 |
| 使い切り强化 Lv1 | 4 | 道具的使用回数剩 1 时，威力提升 20% |
| 使い切り强化 Lv2 | 7 | 道具的使用回数剩 1 时，威力提升 40% |
| 使い切り强化 Lv3 | 9 | 道具的使用回数剩 1 时，威力提升 60% |
| 最後の一击 | 15 | 通过使い切り强化 Lv1 和使い切り强化 Lv2 合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 60% |
| シングルバ－スト | 20 | 通过使い切り强化 Lv2 和使い切り强化 Lv3 合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 100% |
| ラストマンユ－ズ | 40 | 通过最後の一击和シングルバ－スト合成，道具的使用回数剩 1 时，威力提升 150% |
| 高速使用 Lv1 | 5 | 使用道具时产生的 WT 值减少 10%，但是会让道具的威力下降 5% |
| 高速使用 Lv2 | 10 | 使用道具时产生的 WT 值减少 20%，但是会让道具的威力下降 10% |
| 高速使用 Lv3 | 15 | 使用道具时产生的 WT 值减少 30%，但是会让道具的威力下降 15% |
| 　いやすい | 20 | 通过高速使用 Lv1 和高速使用 Lv2 合成，使用道具时产生的 WT 值减少 10% |
| 手轻に使える | 35 | 通过高速使用 Lv1 和高速使用 Lv2 合成，使用道具时产生的 WT 值减少 20% |
| ソニックスロ－ | 50 | 通过　いやすい和手轻に使える合成，使用道具时产生的 WT 值减少 30% |
| 回数压缩 Lv1 | 5 | 以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×3% |
| 回数压缩 Lv2 | 9 | 以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×6% |
| 回数压缩 Lv3 | 10 | 以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×9% |
| 强制使い切り | 10 | 通过回数压缩 Lv1 和回数压缩 Lv2 合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×9% |
| 回数フル使用 | 25 | 通过回数压缩 Lv2 和回数压缩 Lv3 合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×15% |
| 一点ぶっこみ使用 | 50 | 通过强制使い切り和回数フル使用合成，以减少一次使用回数为代价使道具的威力上升，上升范围为使用回数 ×25% |
| 回数补正 Lv1 | 5 | 道具威力上升，上升范围为使用回数 ×2% |
| 回数补正 Lv2 | 9 | 道具威力上升，上升范围为使用回数 ×4% |
| 回数补正 Lv3 | 10 | 道具威力上升，上升范围为使用回数 ×6% |
| 使用回数で强化 | 10 | 通过回数补正 Lv1 和回数补正 Lv2 合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×6% |
| 回数ボ－ナス特盛 | 25 | 通过回数补正 Lv2 和回数补正 Lv3 合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×10% |
| カウントブ－スト | 50 | 通过使用回数で强化和回数ボ－ナス特盛合成，道具威力上升，上升范围为使用回数 ×15% |
| タイム型化 Lv1 | 5 | 带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 1 回合，但道具的威力下降 30% |
| タイム型化 Lv2 | 8 | 带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 2 回合，但道具的威力下降 40% |
| タイム型化 Lv3 | 10 | 带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 3 回合，但道具的威力下降 50% |
| 分割利用 | 15 | 通过タイム型化 Lv1 和タイム型化 Lv2 合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 1 回合 |
| アイテム分裂 | 25 | 通过タイム型化 Lv2 和タイム型化 Lv3 合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 2 回合 |
| | | 通过分割利用和アイテム分裂合成，带有辅助效果的回复道具，其效果可以额外持续 3 回合 |
| 空气の轻さ | 25 | 使用道具后等待时间缩短 25% |
| 丰穰の惠み | 25 | 道具的使用回数 +3，且质量提升 100% |

| 攻击型道具专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 破坏力增加 Lv1 | 3 | 道具的威力提升 10% |
| 破坏力增加 Lv2 | 6 | 道具的威力提升 15% |
| 破坏力增加 Lv3 | 8 | 道具的威力提升 20% |
| とても痛い | 11 | 通过破坏力增加 Lv1 和破坏力增加 Lv2 合成，道具的威力提升 25% |
| 破坏者の祝福 | 20 | 通过破坏力增加 Lv2 和破坏力增加 Lv3 合成，道具的威力提升 35% |
| 破坏神の祝福 | 40 | 通过とても痛い和破坏者の祝福合成，道具的威力提升 50% |
| クリティカル Lv1 | 4 | 道具的会心一击率提升 20% |
| クリティカル Lv2 | 7 | 道具的会心一击率提升 30% |
| クリティカル Lv3 | 10 | 道具的会心一击率提升 50% |
| 会心の出来 | 15 | 通过クリティカル Lv1 和クリティカル Lv2 合成，道具的会心一击率提升 50% |
| 必中クリティカル | 30 | 通过クリティカル Lv2 和クリティカル Lv3 合成，道具的会心一击率提升 100% |
| 一击必杀 | 50 | 通过会心の出来和必中クリティカル合成，普通杂兵一击必杀（BOSS 无效） |
| 弾けるトゲ | 1 | 附加 7 点物理攻击 |
| 燃える气体 | 3 | 附加 16 点火属性攻击 |
| 滴る毒液 | – | 附加毒属性攻击 |
| 魂を吸い取る | – | 附加 HP 吸收效果 |
| 诱爆する | 8 | 附加 34 点火属性攻击 |
| 力を夺う | – | 使对手附加的攻击力还原，我方攻击力上升 |
| 溶解させる | – | 使对手附加的防御力还原 |
| 络みつく | – | 附加降低速度的效果 |
| 纯粋なる力 | 10 | 附加 70 点物理攻击 |
| 炎の精の力 | 20 | 附加 85 点火属性攻击 |
| 冰の精の力 | 20 | 附加 85 点冰属性攻击 |
| 风の精の力 | 20 | 附加 85 点雷属性攻击 |
| 土の精の力 | 20 | 附加 85 点地属性攻击 |

| 回复型道具专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 回复力增加 Lv1 | 2 | 道具效果提升 10% |
| 回复力增加 Lv2 | 6 | 道具效果提升 15% |
| 回复力增加 Lv3 | 8 | 道具效果提升 20% |
| 治りが早い | 11 | 通过回复力增加 Lv1 和回复力增加 Lv2 合成，道具效果提升 25% |
| 治愈者の祝福 | 20 | 通过回复力增加 Lv2 和回复力增加 Lv3 合成，道具效果提升 35% |
| 天の神の祝福 | 40 | 通过治りが早い和治愈者の祝福合成，道具效果提升 50% |
| 回复のオ－ラ | – | 使回复效果得到大幅度提升，并拥有持续回复效果 |
| 伤に效く | – | 回复所有 HP |
| 气付け效果 | – | 复活角色，但角色的当前 HP 会处于较少的状态 |
| 生命の源 | – | 回复少量 LP |
| 万病に效く | – | 解除中毒、睡眠和黑暗状态 |
| 神木の祝福 | – | 解除所有异常效果，并提升防御力 |
| 黑焼き效果 | – | 解除中毒效果，并提高所有异常状态的抗性 |

| 武器专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 攻击力 +5 | 3 | 提升 5 点攻击力 |
| 攻击力 +7 | 6 | 提升 7 点攻击力 |
| 攻击力 +10 | 9 | 提升 10 点攻击力 |
| 攻击强化 | 12 | 通过攻击力 +5 和攻击力 +7 合成，提升 12 点攻击力 |
| 攻击力ブ－スト | 20 | 通过攻击力 +7 和攻击力 +10 合成，提升 17 点攻击力 |
| パワ－ヒッタ－ | 35 | 通过攻击强化和攻击力ブ－スト合成，提升 25 点攻击力 |
| ダメ－ジ还元 Lv1 | 4 | 普通攻击造成伤害的 3% 转换为自身的 HP |
| ダメ－ジ还元 Lv2 | 7 | 普通攻击造成伤害的 5% 转换为自身的 HP |
| ダメ－ジ还元 Lv3 | 10 | 普通攻击造成伤害的 7% 转换为自身的 HP |
| HP 吸收 | 11 | 通过ダメ－ジ还元 Lv1 和ダメ－ジ还元 Lv2 合成，普通攻击造成伤害的 7% 转换为自身的 HP |
| ライフギバ－ | 20 | 通过ダメ－ジ还元 Lv2 和ダメ－ジ还元 Lv3 合成，普通攻击造成伤害的 10% 转换为自身的 HP |
| 生命力を夺う | 40 | 通过 HP 吸收和ライフギバ－合成，普通攻击造成伤害的 15% 转换为自身的 HP |
| 技威力 10% ＋ | 4 | 技能威力提升 10% |
| 技威力 15% ＋ | 7 | 技能威力提升 15% |
| 技威力 20% ＋ | 10 | 技能威力提升 20% |
| 技威力强化 | 15 | 通过技威力 10% ＋和技威力 15% ＋合成，技能威力提升 20% |
| スキルブ－スト | 25 | 通过技威力 15% ＋和技威力 20% ＋合成，技能威力提升 30% |
| マスタ－スキル | 50 | 通过技威力强化和スキルブ－スト合成，技能威力提升 40% |
| 炎ダメ－ジ追加 | 7 | 普通攻击附加火属性 |
| 冰ダメ－ジ追加 | 7 | 普通攻击附加冰属性 |
| 雷ダメ－ジ追加 | 8 | 普通攻击附加雷属性 |
| 土ダメ－ジ追加 | 8 | 普通攻击附加地属性 |
| 红と苍の力 | 15 | 通过炎ダメ－ジ追加和冰ダメ－ジ追加合成，普通攻击附加火属性和冰属性 |
| 翠と金色の力 | 15 | 通过雷ダメ－ジ追加和土ダメ－ジ追加合成，普通攻击附加雷属性和土属性 |
| 精灵の力 | 30 | 通过红と苍の力和翠と金色の力合成，普通攻击附加四种属性 |
| 精灵神の力 | 40 | 通过精灵の力和精灵特攻合成，普通攻击附加四种属性，属性威力要高于精灵の力 |
| ぷにぷに特攻 | – | 对ぷにぷに系的魔物必然产生会心一击 |
| 动物特攻 | – | 对狼、鸟系的魔物必然产生会心一击 |
| ドラゴン特攻 | – | 对ドラゴン系的魔物必然产生会心一击 |
| 魔兽特攻 | – | 对ドナ－ン、グリフォン系的魔物必然产生会心一击 |
| 幽灵特攻 | – | 对ゴ－スト系的魔物必然产生会心一击 |
| 魔族特攻 | – | 对デ－モン、アポステル系的魔物必然产生会心一击 |

| 武器专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 精灵特攻 | – | 对エレメンタル系的魔物必然产生会心一击 |
| 毒付与 Lv1 | 4 | 给予敌人伤害时有一定概率造成中毒状态 |
| 眠り付与 Lv1 | 5 | 给予敌人伤害时有一定概率造成睡眠状态 |
| 咒い付与 Lv1 | 6 | 给予敌人伤害时有一定概率造成诅咒状态 |
| 暗暗付与 Lv1 | 9 | 给予敌人伤害时有一定概率造成黑暗状态 |
| スロウ付与 Lv1 | 10 | 给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态 |
| 毒炎の力 | 25 | 通过毒付与 Lv1 和炎ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒状态，普通攻击附加火属性，并提高 15 点攻击力 |
| 吹雪の力 | 25 | 通过眠付与 Lv1 和冰ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成睡眠状态，普通攻击附加冰属性，并提高 50 点 HP |
| 土灵の力 | 25 | 通过咒付与 Lv1 和土ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成诅咒状态，普通攻击附加地属性，并提高 15 点防御力 |
| 雷鸣の力 | 25 | 通过暗暗付与 Lv1 和雷ダメ－ジ追加合成，给予敌人伤害时有一定概率造成黑暗状态，普通攻击附加地属性，并提高 15 点速度 |
| 时空の精の力 | 40 | 通过スロウ付与 Lv1 和精灵の力合成，给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态，普通攻击附加四大属性，所有能力提升 10 点 |
| 七色の力 | 50 | 附加四大属性，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒、诅咒和黑暗状态 |
| 飞龙の力 | 20 | 给予敌人伤害时更容易造成中毒状态 |
| 黑の元素 | 30 | 给予敌人伤害时可以吸收对方的 HP |

| 防具专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| HP+10 | 3 | 提升 10 点最大 HP |
| HP+20 | 6 | 提升 20 点最大 HP |
| HP+30 | 9 | 提升 30 点最大 HP |
| HP 强化 | 15 | 通过 HP+10 和 HP+20 合成，提升 30 点最大 HP |
| HP 大增量 | 25 | 通过 HP+20 和 HP+30 合成，提升 50 点最大 HP |
| ライフガ－ド | 40 | 通过 HP 强化和 HP 大增量合成，提升 80 点最大 HP |
| MP+10 | 2 | 提升 10 点最大 MP |
| MP+20 | 5 | 提升 20 点最大 MP |
| MP+30 | 9 | 提升 30 点最大 MP |
| MP 强化 | 12 | 通过 MP+10 和 MP+20 合成，提升 30 点最大 MP |
| MP 大增量 | 25 | 通过 MP+20 和 MP+30 合成，提升 50 点最大 MP |
| メンタルガ－ド | 40 | 通过 MP 强化和 MP 大增量合成，提升 80 点最大 MP |
| LP+10 | 1 | 提升 10 点最大 LP |
| LP+20 | 4 | 提升 20 点最大 LP |
| LP+30 | 8 | 提升 30 点最大 LP |
| LP 强化 | 12 | 通过 LP+10 和 LP+20 合成，提升 30 点最大 LP |
| LP 大增量 | 20 | 通过 LP+20 和 LP+30 合成，提升 50 点最大 LP |
| スタミナガ－ド | 30 | 通过 LP 强化和 LP 大增量合成，提升 50 点最大 LP |
| 防御力 +5 | 2 | 提升 5 点防御力 |
| 防御力 +7 | 5 | 提升 7 点防御力 |
| 防御力 +10 | 9 | 提升 10 点防御力 |
| 防御强化 | 12 | 通过防御力 +5 和防御力 +7 合成，提升 12 点防御力 |
| 防御力ブ－スト | 20 | 通过防御力 +7 和防御力 +10 合成，提升 17 点防御力 |
| ディフェンダ－ | 30 | 通过防御强化和防御力ブ－スト合成，提升 25 点防御力 |
| 炎耐性 Lv1 | 3 | 提升火耐性，减少 10% 的火属性伤害 |
| 冰耐性 Lv1 | 4 | 提升冰耐性，减少 10% 的冰属性伤害 |
| 雷耐性 Lv1 | 3 | 提升雷耐性，减少 10% 的雷属性伤害 |
| 土耐性 Lv1 | 4 | 提升地耐性，减少 10% 的地属性伤害 |
| 炎耐性 Lv2 | 7 | 提升火耐性，减少 15% 的火属性伤害 |
| 冰耐性 Lv2 | 8 | 提升冰耐性，减少 15% 的冰属性伤害 |
| 雷耐性 Lv2 | 7 | 提升雷耐性，减少 15% 的雷属性伤害 |
| 土耐性 Lv2 | 8 | 提升地耐性，减少 15% 的地属性伤害 |
| 红と苍の盾 | 12 | 通过炎耐性 Lv1 和冰耐性 Lv1 合成，减少 15% 的火属性和冰属性伤害 |
| 翠と金色の盾 | 12 | 通过雷耐性 Lv1 和土耐性 Lv1 合成，减少 15% 的雷属性和地属性伤害 |
| 红と苍の防壁 | 20 | 通过炎耐性 Lv2 和冰耐性 Lv2 合成，减少 20% 的火属性和冰属性伤害 |
| 翠と金色の防壁 | 20 | 通过雷耐性 Lv2 和土耐性 Lv2 合成，减少 20% 的雷属性和地属性伤害 |
| 丈夫な | – | ア－ドラの尾羽的固定特性，装备后提升少量防御力 |
| 轻量化された | – | 蒸留石的固定特性，装备后提升少量速度 |
| 强化纤维 | 50 | 提升 25 点防御力 |



| 饰品专用特性 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 速度 +5 | 1 | 提升 5 点速度 |
| 速度 +7 | 4 | 提升 7 点速度 |
| 速度 +10 | 8 | 提升 10 点速度 |
| 速度强化 | 12 | 通过速度 +5 和速度 +7 合成，提升 12 点速度 |
| 速度ブ－スト | 20 | 通过速度 +7 和速度 +10 合成，提升 17 点速度 |
| スピ－ドスタ－ | 35 | 通过速度强化和速度ブ－スト合成，提升 25 点速度 |
| 消费 10% 减 | 4 | 技能消耗的 MP 减少 10% |
| 消费 15% 减 | 7 | 技能消耗的 MP 减少 15% |
| 消费 20% 减 | 9 | 技能消耗的 MP 减少 20% |
| 消费 MP カット | 14 | 通过消费 10% 减和消费 15% 减合成，技能消耗的 MP 减少 20% |
| MP コスト压缩 | 25 | 通过消费 15% 减和消费 20% 减合成，技能消耗的 MP 减少 30% |
| エコスキル | 50 | 通过消费 MP カット和 MP コスト压缩合成，技能消耗的 MP 减少 40% |
| 全能力 +2 | 3 | 全能力提升 2 点 |
| 全能力 +4 | 6 | 全能力提升 4 点 |
| 全能力 +6 | 9 | 全能力提升 6 点 |
| 全能力强化 | 15 | 通过全能力 +2 和全能力 +4 合成，全能力提升 6 点 |
| 全能力 +10 | 20 | 通过全能力 +4 和全能力 +6 合成，全能力提升 10 点 |
| 全能の力 | 40 | 通过全能力强化和全能力 +10 合成，全能力提升 15 点 |
| 王家の风格 | 50 | ロイヤルクラウン所拥有的独特效果，使用技能后等待时间为平时的 50% |
| 妖精の祝福 | 30 | 妖精の世界树所拥有的独特效果，行动后恢复 18 点 HP，同时全能力提升 10 点 |
| 金刚光 | 20 | 金刚檀所拥有的独特效果，提升对物理攻击的抗性，同时全能力提升 5 点 |
| 圣なる加护 | 15 | ウィスプスト－ン所拥有的独特效果，回复战斗不能状态，同时提升少量防御力 |
| 愈しの加护 | 8 | 龙のウロコ所拥有的独特效果，每回合能回复 6 点 HP，同时提升毒耐性 |
| 灼热の加护 | 30 | マグマスト－ン所拥有的独特效果，大幅度提升火耐性，并增加攻击力 |

| 其他 | | |
|---|---|---|
| 名称 | CL | 效果 |
| 炎の力 | – | 黑阳矿所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加火耐性 |
| 冷气の力 | – | 树冰石所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加冰耐性 |
| 雷の力 | – | 震える结晶所拥有的独特效果，附带在装备上可以增加雷耐性 |
| 聪明な愈し | – | 药泉の涌水所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以回复大量 MP |
| 热に强い | – | フランプラント所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以提升大量火耐性 |
| 涨る生命力 | – | 千日草所拥有的独特效果，附带在回复道具上可以提升最大 HP |
| 融解させる | – | アプラギの实所拥有的独特效果，附带在攻击道具上可以大幅度降低防御力 |

# 调合的极意

和之前作品一样，主人公**メルル**的能力较低，需要使用各种攻击、回复道具才能在战斗中发挥出应有的实力，在游戏初期学会制造炸弹类道具后可以先将调合的重点花在



这方面。**由于在本作中物理攻击的实用性得到飞跃性提升，当游戏进行到 4 年目的时候就可以开始制作最强武器了，利用普通攻击可以轻松解决掉大部分 BOSS。再加上装备可以继承到 2 周目，所以建议在 1 周目时做套好装备，对以后的游戏有很大的帮助（当然，在资金和素材都充裕的情况下还是可以制作一些攻击型道具追求更高的伤害），下面就为大家讲解游戏后期常用道具、装备的制作思路。**

## 基本思路

由于道具的 COST= 素材等级总和 +5+ 特性加成，一个素材的最高 COST 只有 25，但调合道具的最高等级则是 50，因此在调合强力道具时，应利用高等级的调合道具做中介，将最终 COST 强行拔高。**调合道具也是通过素材之间调合所产生的成品，除了用来提高 COST 外，也可以用来继承一些特性，以此来进行特性的中转。经过多次以调合道具为中介的特性继承和 COST 提升之后，最终调合出的成品将有质的飞跃。**

知道大致方法后就不难制作出拥有好效果的道具了，下面列出大致的步骤：

1. 调合前分析道具配方，一般后期要使用的强力道具都需要一些低级道具进行再次调合，而我们的着手点就是这些低级道具，最好选择能用到中和剂、暗黑水等容易制作的道具作为目标。

2. 开始制作过渡道具，如果过渡道具的 COST 不足继承多个特性，可以利用提高 COST 的特性提高过渡道具的上限。

3. 完成带有想要特性的过渡道具后，就可以将过渡道具进行调合，并最终完成目标道具。

## エリキシル剂

由于在游戏中期开始就可以进行最强武器的制作，因此在 1 周目游戏中推荐以制作回复相关的道具为主，其中**エリキシル**剂（圣灵药）自然就成了玩家的首选，作为后期挑战凶恶怪最常用的回复药，对其回复的效果有着很严格的要求，建议调合出带有 HP 回复・超、战斗不能回复・超、MP 回复・超等效果。在特性的选择上，最好带有活**きがいい**（战斗中**メルル**的 HP 处于 50% 以下时自动触发效果）、回复**のオ－ラ**（回复效果得到大幅度提升，并拥有持续回复效果）、**ランク**强化（根据道具的质量提升效果）、丰穰**の惠み**（道具的使用回数 +3，且质量提升 100%）、神木**の**祝福（解除所有异常效果，并提升防御力）。其中回复**のオ－ラ**能在玩家 HP 不多的时候救场，并且会持续回复一段时间，可以省下回复的回合；神木**の**祝福则在调合出抵抗所有异常状态的饰品后可以考虑换成其他特性。调合材料中推荐使用神秘**のアンク**和中和剂调合出**ネクタル**，一般情况下制作出的**ネクタル**都能拥有想要的特性。

## 武器篇

制作最强武器不能一味选择高等级的素材，而是要合理选择特性，运用上面所提到的思路，利用过渡道具制作出拥有强力特性的素材。首先我们来看看最强武器需要什么特性——七色**の**力（附加四大属性，给予敌人伤害时有一定概率造成中毒、诅咒和黑暗状态）、**パワ－ヒッタ－**（通过攻击强化和攻击力**ブ－スト**合成，提升 25 点攻击力）、**マスタ－スキル**（通过技威力强化和**スキルブ－スト**合成，技能威力提升 40%）、飞龙**の**力（给予敌人伤害时更容易造成中毒状态）、黑**の**元素（给予敌人伤害时可以吸收对方的 HP）、时空**の**精**の**力（通过**スロウ**付与 Lv1 和精灵**の**力合成，给予敌人伤害时有一定概率造成速度低下状态，攻击附加四大属性，所有能力提升 10 点）、精灵神**の**力（通过精灵**の**力和精灵特攻合成，攻击附加四种属性），其中七色**の**力由于在调合铁块时必然要用到虹**のかけら**（虹之欠片），因此在制作中和剂等过渡道具时可以将这个特性去掉。由于制作铁块时需要用到燃料类素材，因此可以通过中和剂制作出晴天之炎，再利用晴天之炎制作出小**さな**太阳。**虽然 5 个特性都非常高级，但利用武器调合需要使用 2 个铁块的特点，我们可以将这些特性分别装在 2 个铁块再进行最终调合，因此 COST 还是完全足够的。**



## 防具篇

防具和武器的制作思路一样，只不过是把铁块换成相应的布料而已。在特性选择方面，建议使用强化纤维（提升 25 点防御力）、**ライフガ－ド**（通过 HP 强化和 HP 大增量合成，提升 80 点最大 HP）、**ディフェンダ－**（通过防御强化和防御力**ブ－スト**合成，提升 25 点防御力）、红**と**苍**の**防壁（通过炎耐性 Lv2 和冰耐性 Lv2 合成，减少 20% 的火属性和冰属性伤害）、翠**と**金色**の**防壁（通过雷耐性 Lv2 和土耐性 Lv2 合成，减少 20% 的雷属性和地属性伤害）。其中强化纤维在调合中必然要用到**クスリムシの**糸，因此在制作暗黑水这个过渡道具时也不必考虑它。



## 饰品篇

由于本作每个角色可以装备两个饰品，因此在选择方面要自由不少，两个饰品加起来一共 10 个特性，如果选择的特性足够好，甚至可以让角色的战斗力提升一倍。当然，除了特性的选择外，饰品本身的效果也十分重要，一般选择的都是**エンゼルチャ－ム**（抵抗所有异常状态）和神速自在带（大幅度提升角色速度）。特性方面可以选择王家**の**风格（**ロイヤルクラウン**所拥有的独特效果，使用技能后等待时间为平时的 50%）、妖精**の**祝福（妖精**の**世界树所拥有的独特效果，行动后恢复 18 点 HP，同时全能力提升 10 点）、全能**の**力（通过全能力强化和全能力 +10 合成，全能力提升 15 点）、**スピ－ドスタ－**（通过速度强化和速度**ブ－スト**合成，提升 25 点速度）、**エコスキル**（通过消费 MP **カット**和 MP **コスト**压缩合成，技能消耗的 MP 减少 40%）。其中神速自在带的调合中需要用到中和剂和万能**ろ**过剂，只要好好利用增加 COST 的炼金炭就能轻松完成所有特性；**エンゼルチャ－ム**方面则要轻松不少，只要搞定一个**インゴット**即可，不过调合时必须使用一个品质 120 的素材才能做出防止异常的效果，相信大家在制作最强武器的时候都有登录吧？直接购买一个使用即可。



# 王国开拓篇



## 课题

建设王国可以说是本作故事的一个主轴，随着流程的进展玩家将会收到许多课题（相当于其他游戏中的任务），当玩家按 Start 键开启地图移动菜单时，如果看到一个地点左边有信封标志（通常都在街**はずれ**），移动过去调查信箱阅读居民的来信，再前往管家室和**ル－フエス**对话即可接受新的课题。完成课题不仅能获得各项能力上的奖励，还可以取得 pt 值。其中和开拓相关的课题都要求玩家清理场景中的怪物，而场景相关的课题则是缴纳相关物品，当玩家完成地区任务后会自动完成“XXX 地带开拓”的课题，此时周边地区的素材采集数和品质会得到提升。**需要缴纳物品的课题在任务说明下方都有显示要求的道具性能，只要玩家制造出来的物品满足要求，只需缴纳最少的数量就能完成课题。例如“王国の旗”这个任务要求玩家缴纳 3 ~ 6 个王国の旗，如果玩家制造出的道具其质量达到 C，只需缴纳 3 个即可完成。**



值得一提的是，在完成“新地开拓”相关任务时，往往开拓到最后会出现一个??? 为名字的采集点，此时如果移动到这个采集点上则会发生相关剧情，之后前往管家室和**ル－フエス**对话即可开启这个采集点并触发新的剧情，大部分角色都是通过这种方式加入。

※ 在完成课题的过程中，洛克建议各位一个地区一个地区的完成，千万不要满地图跑来跑去，会浪费很多不必要的时间。

## 新地图开拓任务

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| **新地开拓 I** | | | |
| 小川への道 | 消灭新绿の森的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 森林への道 | 消灭调和の小川的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 II** | | | |
| 台地への道 | 消灭きのこの森的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 洞穴への道 | 消灭旧闻台地的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 矿山への道 | 消灭结束の炭矿的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 III** | | | |
| 街道への道 | 消灭针叶树林的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 砦への道 | 消灭东の街道的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 IV** | | | |
| 湿原への道 | 消灭三日月湖畔的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 源流の森への道 | 消灭湿原木道的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 水源の森への道 | 消灭源流の森的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 V** | | | |
| 遗迹への道 | 消灭日和の横穴的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 峠への道 | 消灭花园遗迹的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 高原への道 | 消灭天险の峠的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 VI** | | | |
| 雾の森への道 | 消灭川雾の林的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 森の出口への道 | 消灭迷雾の森的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 VII** | | | |
| 洞窟への道 | 消灭木枯らし幽谷的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 雾の平原への道 | 消灭光る洞窟的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 森の出口への道 | 消灭蜃气楼の地的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| **新地开拓 VIII** | | | |
| 溪流への道 | 消灭开拓の村迹地的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 山への道 | 消灭原初の树海的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |
| 树海への道 | 消灭阳光の溪流的所有敌人 | 10 | 开拓新采集地 |

**モヨリの森**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 食料配达 | 缴纳一个手作りパイ | 40 | 人气 UP |
| 森の草刈り | 采集プレイン草直到 10 星评价 | 40 | – |
| 森のにんじん | 缴纳 3 ~ 6 个杂草杀しの灵药（C 评价以上） | 15 | 完成胡萝卜的种植 |
| ア－ルズ周边开拓 | 完成モヨリの森 III 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |
| パイのプレゼント | 缴纳 5 ~ 50 个手作りパイ（LP 回复・中） | 20 | 人气 UP |
| ア－ルズ周边开拓 + | 完成モヨリの森 IV 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**ハルトの砦**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 对・魔物用兵器 | 缴纳 3 ~ 6 个祝炮（C 评价以上） | 10 | 人口 +50 |
| 王国の旗 | 缴纳 3 ~ 6 个王国の旗（C 评价以上） | 10 | 人气 UP |
| 砦の建设 | 缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（劣化防止 Lv1） | 10 | 人口 +50 |
| 伤药 | 缴纳 5 ~ 10 个ヒ－リングサルヴ（回复力增加 Lv1） | 5 | 人口 +100 |
| 气付け药 | 缴纳 4 ~ 8 个ネクタル（战斗不能回复・中） | 10 | 人口 +100 |
| 清凉剂 | 缴纳 3 ~ 6 个知惠热シロップ（B 评价以上） | 10 | 人口 +100 |
| 中央交易街道开拓 | 完成ハルト砦 II 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |
| 害虫驱除 | 讨伐 5 只巨大虫 | 10 | 人口 +100 |
| 虫除けの香り | 缴纳 2 ~ 4 个清らかな香炉（来が良い） | 15 | 人口 +100 |
| 中央交易街道开拓 + | 完成ハルト砦 III 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**ハルト砦强化**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 对・リザ－ド对策 | 缴纳 3 ~ 6 个魔女の秘药（眠り状态にする） | 10 | 人口 +100 |
| 对・リザ－ド对策 2 | 缴纳 3 ~ 6 个祝炮（暗暗状态にする） | 10 | 人口 +100 |
| 续・リザ－ド对策 1 | 缴纳 1 ~ 2 个究极の钢材（A 评价以上） | 10 | 人口 +200 |
| 续・リザ－ド对策 2 | 缴纳 5 ~ 10 个压缩木材（A 评价以上） | 10 | 人口 +200 |
| 续・リザ－ド对策 3 | 缴纳 2 ~ 4 个魔法の石材（A 评价以上） | 10 | 人口 +200 |

**ア－ルズ国有矿山**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 发破作业 | 缴纳 5 ~ 10 个フラム（B 评价以上） | 20 | 发现新矿脉 |
| 幽灵祓い | 缴纳 2 ~ 4 个モルゲン炼金灯（轻量化された） | 25 | 人口 +200 |
| 西部矿山地带开拓 | 完成ア－ルズ国有矿山 III 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |
| 采掘用つるはし | 缴纳 3 ~ 6 个生きてるつるはし（B 评价以上） | 10 | 人口 +100 |
| 采掘场のマスコット | 缴纳 1 ~ 2 个ちむド－ル（活きがいい） | 15 | 人口 +100 |
| 矿脉探索道具 | 缴纳 2 ~ 4 个地下见の水晶（雷の力） | 10 | 人口 +100 |
| 西部矿山地带开拓 + | 完成ア－ルズ国有矿山 IV 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**西方の沼**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 桥の资材 | 缴纳 5 ~ 6 个压缩木材（C 评价以上） | 20 | 开启通往矿山的近道 |

**クエレの森**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 猛兽避け | 缴纳 1 ~ 2 个混沌发信机（B 评价以上） | 15 | 人气 UP |
| 水质调查 | 采集液体类素材直到 10 星评价 | 10 | 人口 +200 |
| 防水かばん | 缴纳 5 ~ 10 个防人のぶくろ | 10 | 人气 UP |
| 治水施设 | 缴纳 1 ~ 2 个炼金の钢材（劣化防止 Lv2） | 10 | 人口 +200 |
| 止まない雨 | 缴纳 3 ~ 6 个晴天の炎（冷气の力） | 25 | 人口 +250 |
| 北东湿地带开拓 | 完成クエレの森 II 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**トロンプ高原**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 鸟兽退治 | 讨伐エルダ－グリフォン | 15 | 人气 UP |
| 风车の羽 | 缴纳 5 ~ 20 个カテゴリ（丈夫な） | 15 | 人口 +200 |
| 风车の土台 | 缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（B 评价以上） | 15 | 人口 +200 |
| ヤギさん沈静化 | 缴纳 2 ~ 4 个动物共鸣器（高级品） | 25 | 人口 +250 |
| 南东大高原开拓 | 完成トロンプ高原 II 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |
| 高原の风使い | 缴纳 1 ~ 2 个自在风装置（高品质 Lv3） | 30 | 人口 +300 |
| 风车の齿车 | 缴纳 3 ~ 6 个轮回の齿车（B 评价以上） | 30 | 人口 +300 |
| 南东大高原开拓 + | 完成トロンプ高原 III 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**一条岬**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 桥の资材 | 缴纳 5 ~ 50 个木材（炎耐性 Lv2） | 10 | 人口 +250 |
| 作业用具 | 缴纳 2 ~ 4 个生きているノコギリ（B 评价以上） | 10 | 人口 +250 |

**ヴェルス山**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 火山の化身 | 讨伐エアトシャッタ－ | 100 | 火山不再喷发 |

**无限回廊**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 黄昏の乙女 | 讨伐黄昏の乙女 | 100 | 提升火耐性 |
| 深渊の乙女 | 讨伐深渊の乙女 | 0 | 提升冰耐性 |
| 奈落の乙女 | 讨伐奈落の乙女 | 0 | 提升雷耐性 |
| 黑き永远の女神 | 讨伐黑き永远の女神 | 0 | 提升地耐性 |

**エントの森**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| エントの森调查 | 调查エントの森 | 100 | 森林不再移动 |

**ユヴェルの麓**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 惠みの雨 | 缴纳 3 ~ 6 个雨云の石（B 评价以上） | 10 | 人口 +500 |
| がれき扫除 | 缴纳 1 ~ 2 个吸引バッグ（A 评价以上） | 10 | 人口 +500 |
| 土壤再生 | 缴纳 1 ~ 2 个丰穣の土（A 评价以上） | 20 | 人口 +500 |
| 住宅建筑 | 缴纳 1 ~ 2 个魔法の石材（S 评价以上） | 30 | 人口 +500 |
| 携带食料 | 缴纳 3 ~ 6 个新天地レ－ション（HP 回复·超） | 30 | 人口 +500 |
| 北部山岳地带开拓 | 完成ユヴェルの麓 II 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |
| 特产品作成 | 缴纳 1 ~ 2 个きのこの寝床（A 评价以上） | 20 | 人口 +500 |
| 特产品用荣养剂 | 缴纳 2 ~ 4 个荣养剂（B 评价以上） | 20 | 人口 +500 |
| 特产品サンプル | 缴纳 1 ~ 2 个瓶づめキノコ（王家御用达の薫り） | 30 | 人口 +500 |
| 北部山岳地带开拓 + | 完成ユヴェルの麓 III 的前置任务 | 5 | 周边地区的素材采集数和品质提升 |

**王宫课题**

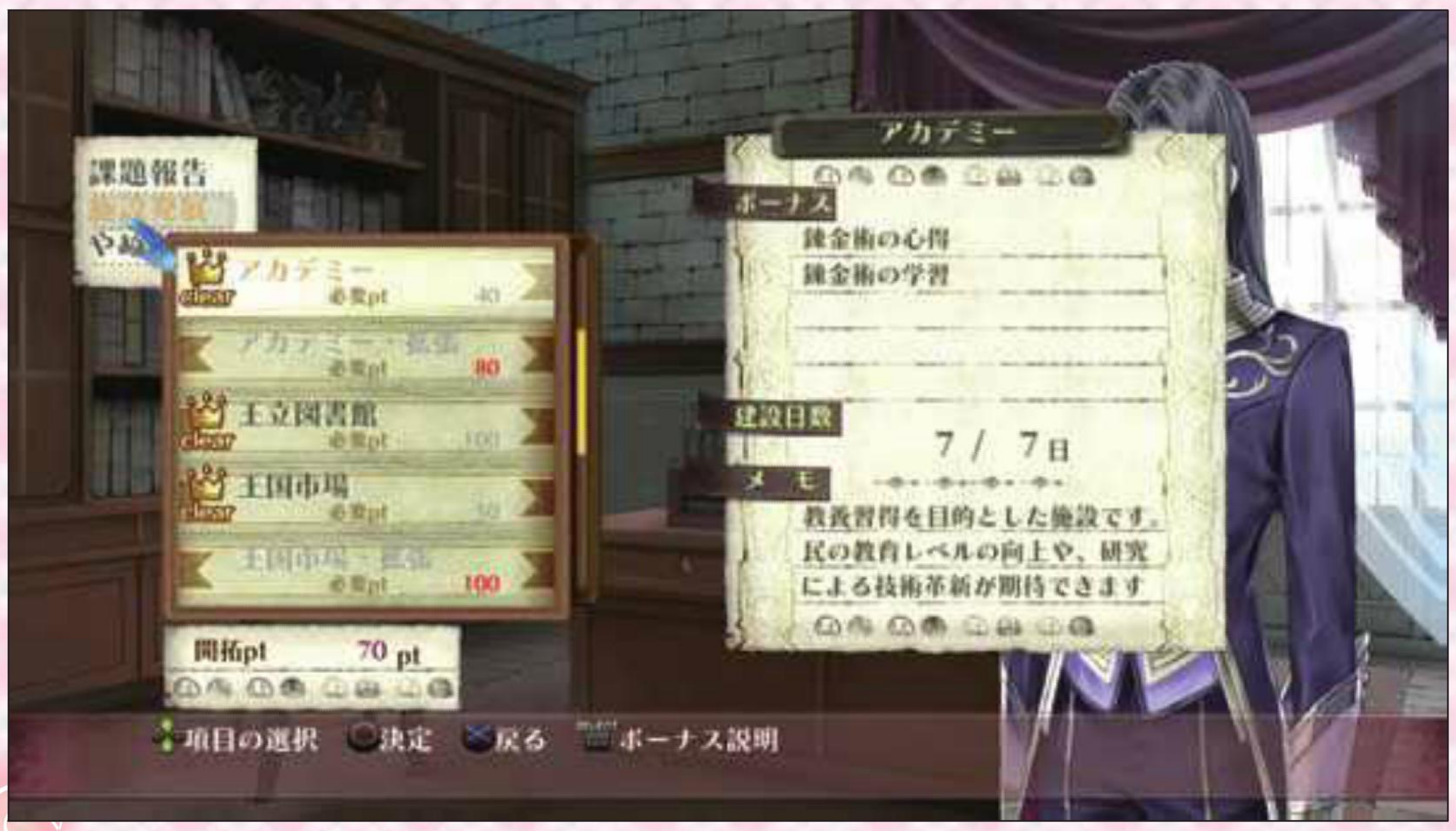
| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 王宫课题 1 | 1. 冒险者等级到达 10 级 | 5 | HP 最大值 UP |
| | 2. 调合 10 种不同的道具 | 10 | MP 最大值 UP |
| | 3. 战斗 10 回 | 5 | 攻击力 UP |
| | 4. 完成 10 次依赖 | 10 | 速度 UP |
| | 5. 采集 50 次 | 5 | LP 最大值 UP |
| | 6. 完成 10 次课题 | 10 | 防御力 UP |
| | 7. 使用 5 次クラフト | 10 | 会心一击率 UP |
| | 8. 在战斗中使用 3 次ヒ－リングサルヴ | 10 | 人气 UP |
| 王宫课题 2 | 1. 冒险者等级到达 20 级 | 5 | HP 最大值 UP |
| | 2. 调合 30 种不同的道具 | 10 | MP 最大值 UP |
| | 3. 战斗 30 回 | 5 | 攻击力 UP |
| | 4. 购入 5000 个道具 | 10 | 速度 UP |
| | 5. 采集 100 次 | 5 | LP 最大值 UP |
| | 6. 完成 20 次课题 | 10 | 防御力 UP |
| | 7. 使用 10 次フラム | 10 | 会心一击率 UP |
| | 8. 在战斗中使用 3 次ネクタル | 10 | 人气 UP |
| | 9. 调合 3 种不同的装备 | 20 | 完成依赖后报酬 UP |
| 王宫课题应用 1 | 1. 讨伐 20 头以上的ぷにぷに类 | 10 | 对ぷに攻击力提升 |
| | 2. 讨伐 20 头以上的猛兽 | 10 | 对猛兽攻击力提升 |
| | 3. 讨伐 20 头以上的小动物 | 10 | 对小动物攻击力提升 |
| | 4. 讨伐 20 头以上的精灵 | 10 | 对精灵攻击力提升 |
| 王宫课题应用 2 | 1. 讨伐 20 头以上的幽灵 | 10 | 对幽灵攻击力提升 |
| | 2. 讨伐 20 头以上的龙族怪物 | 10 | 对龙族攻击力提升 |
| | 3. 讨伐 20 头以上的鸟类 | 10 | 对猛禽攻击力提升 |
| 王宫课题 3 | 1. 冒险者等级到达 30 级 | 5 | HP 最大值 UP |
| | 2. 调合 60 种不同的道具 | 10 | MP 最大值 UP |
| | 3. 战斗 80 回 | 5 | 攻击力 UP |
| | 4. 完成 30 次依赖 | 10 | 速度 UP |
| | 5. 采集 200 次 | 5 | LP 最大值 UP |
| | 6. 完成 30 次课题 | 10 | 防御力 UP |
| | 7. 使用 10 次祝炮 | 10 | 会心一击率 UP |
| | 8. 在战斗中使用 5 次妙药ドラッヘン | 10 | 人气 UP |
| | 9. 调合 10 种不同的装备 | 20 | 完成依赖后报酬 UP |

**王宫课题**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 王宫课题应用 3 | 1. 在红血状态下胜利 5 次 | 30 | 火耐性 UP |
| | 2. 成功逃跑 30 次 | 30 | 冰耐性 UP |
| | 3. 挥杖命中敌人 100 次 | 30 | 挥杖动作强化 |
| | 4. 睡觉累计次数达到 30 次 | 30 | 地属性 UP |
| 王宫课题应用 4 | 1. 使用 100 次炸弹 | 30 | 火耐性 UP |
| | 2. 使用 20 次回复道具 | 30 | 冰耐性 UP |
| | 3. 使用 20 次料理 | 30 | 雷属性 UP |
| | 4. 使用 50 次魔法道具 | 30 | 地属性 UP |
| 王宫课题 4 | 1. 冒险者等级到达 40 | 10 | HP 最大值 UP |
| | 2. 调合 100 种不同的道具 | 15 | MP 最大值 UP |
| | 3. 战斗 150 回 | 10 | 攻击力 UP |
| | 4. 购入 30000 个道具 | 15 | 速度 UP |
| | 5. 采集 300 次 | 10 | LP 最大值 UP |
| | 6. 完成 60 次课题 | 15 | 防御力 UP |
| | 7. 在战斗中使用 5 次战う魔剑 | 10 | 会心一击率 UP |
| | 8. 使用 5 次ヒ－リングベル | 10 | 人气 UP |
| | 9. 调合 20 种不同的装备 | 20 | 完成依赖后报酬 UP |
| 王宫课题 5 | 1. 冒险者等级到达 50 | 10 | HP 最大值 UP |
| | 2. 调合 150 种不同的道具 | 15 | MP 最大值 UP |
| | 3. 战斗 300 回 | 10 | 攻击力 UP |
| | 4. 完成 150 次依赖 | 15 | 速度 UP |
| | 5. 采集 500 次 | 10 | LP 最大值 UP |
| | 6. 完成 100 次课题 | 15 | 防御力 UP |
| | 7. 使用 15 次精灵石 | 20 | 会心一击率 UP |
| | 8. 使用 10 次ピ－スメ－カ－ | 20 | 会心一击率 UP |
| | 9. 调合 60 种不同的装备 | 25 | 完成依赖后报酬 UP |
| 王宫课题应用 5 | 完成所有王宫课题 | 100 | 开拓新地区 |

**居民委托**

| 任务名 | 完成方法 | 入手 pt | 获得奖励 |
|---|---|---|---|
| 男の武器屋 1 | 缴纳 3 个インゴット | 10 | 开放装备调合系统 |
| 男の武器屋 2 | 缴纳耐热练成板、调合机材各一个 | 20 | 装备调合系统强化 |
| パメラ屋さん 1 | 缴纳 5 ~ 10 个手作りパイ（C 评价以上）、缴纳 5 ~ 10 个キノコのパイ（C 评价以上） | 15 | |
| ペ－タ－の梦 1 | 与“并木通り”的ペ－タ－对话，之后缴纳生きてるスコップ和ダウジングロッド各一个 | 20 | 人口 +10 |




## 王国等级

随着玩家获得的 pt 值增加，国家也会随之升级，一些高级素材和关系到结局的事件都需要将国家等级提升到一定程度才会出现。pt 值除了用于提升国家等级外，还可以用来建造王国内的设施，推荐在游戏初期优先建造炼金术和训练所相关的设施，这样能有效减少在调合和升级浪费的时间。当国家升级到边境の伯爵さまの街后就可以开始建造拥有税收功能的设施，这些设施在每月的固定时间里会向国民收取一定的税，收取金额为人口总数的 5%，在后期人口超过 15 万的情况下一个月就能获得 2 万以上的金币，相当实用。

**王国等级**

| 国家名 | 需要 pt | 人口增加 | 入手参考书 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 田舎男爵の村 | 80 | 500 | ア－ルズ开拓旧史 | – |
| 名も知らぬ城伯の村 | 250 | 1000 | 开启新采集地ハルト砦 | – |
| ちっぽけな伯爵さまの街 | 500 | 2000 | フロンティア列传 | – |
| 边境の伯爵さまの街 | 750 | 2500 | 不思议な小物集 | 在大地图移动不消耗 LP |
| 中くらいの公爵さまの都市 | 1000 | 3000 | 农地エボリュ－ト | – |
| 大公さまの治める大都市 | 1300 | 5000 | はざまの预言书 | – |
| お姫さまの国家 | 1650 | – | 在大地图移动可以回复 HP 和 MP | |
| 女王さまの巨大国家 | 2000 | 7500 | – | – |
| 大陆で最大级の都市 | 2600 | 10000 | – | – |

| 王国设施 | | | |
|---|---|---|---|
| 设施名 | 需要 pt | 效果 | 开放条件 |
| 训练所 | 40 | 不参战的同伴也能获得 50% 的经验值 | 初期设施 |
| 训练所・扩张 | 80 | 人口 +500、战斗获得的经验值 UP | 国家升级至名も知らぬ城伯の村 |
| 训练所・改装 | 140 | 人口 +1000、不参战的同伴也能获得全部经验 | 国家升级至边境の伯爵さまの街 |
| アカデミ－ | 40 | 少量提高调合获得的经验 | 初期设施 |
| アカデミ－・扩张 | 80 | 人口 +500、调合道具的使用回数 +1 | 国家升级至名も知らぬ城伯の村 |
| アカデミ－・改装 | 140 | 人口 +1000、调合所需 MP 减少、调合道具的使用回数 +1 | 国家升级至中くらいの公爵さまの都市 |
| 城壁强化 | 50 | 人口 +250 | 国家升级至田舍男爵の村 |
| 冒险者の宿 | 150 | 人口 +1000、战斗获得的经验值 UP | 国家升级至中くらいの公爵さまの都市 |
| 传说の冒险者像 | 300 | 人口 +3000、解除冒险者等级上限 | 国家升级至お姬さまの国家 |
| 王立图书馆 | 100 | 人口 +500 | 田舍男爵の村 |
| 机材资料馆 | 100 | 人口 +500 | 王立图书馆设置后，在 3 年初通过剧情后开启 |
| 素材资料馆 | 100 | 人口 +500、调合所需的素材减少 | 同机材资料馆 |
| 元素资料馆 | 100 | 人口 +500、调合成功率上升 | 同机材资料馆 |
| 王国市场 | 50 | 人口 +250 | 国家升级至田舍男爵の村 |
| 王国市场・扩张 | 100 | 人口 +500、店内商品增加、价格下调 | 国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街 |
| 王国市场・改装 | 150 | 人口 +1000、店内商品增加、价格下调 | 国家升级至中くらいの公爵さまの都市 |
| 印刷所 | 50 | 人口 +1000、完成依赖时获得的人气 UP | 国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街 |
| 依赖回收ポスト | 100 | 人口 +1000 | 国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街 |
| 工场区 | 100 | 人口 +250、每月获得人口数 5% 的税 | 国家升级至边境の伯爵さまの街 |
| 王立记念公园 | 80 | 人口 +1000 | 国家升级至大公さまの治める大都市 |
| 斗技场 | 150 | 人口 +1000、每月获得人口数 5% 的税 | 国家升级至お姬さまの国家 |
| 不思议なコンテナ | 50 | 人口 +500、道具充填速度 UP | 国家升级至大公さまの治める大都市 |
| 住宅街 | 50 | 人口 +500 | 国家升级至田舍男爵の村 |
| 住宅街・扩张 | 100 | 人口 +2500 | 国家升级至名も知らぬ城伯の村 |
| 住宅街・改装 | 150 | 人口 +5000 | 国家升级至ちっぽけな伯爵さまの街 |
| パイショップ | 150 | 人口 +1000、每月获得人口数 5% 的税 | 和ロロナ的交友值达到 80 后触发剧情 |
| 健康ランド | 300 | 人气 MAX，不会下降 | 完成课题ペ－タ－の梦后触发剧情 |

## 依赖

在游戏初期触发和フィリ有关的剧情后即可前往酒场接受依赖任务，完成依赖任务可以获得金钱和声望，声望可提升メルル的冒险者等级。依赖分为好友依赖、讨伐依赖和调度依赖几种，其中好友依赖在 2 年目才会开启，游戏中出现的 NPC 会委托玩家完成各种任务，不过通常都是缴纳道具，完成好友依赖往往能获得大量的金币奖励，是游戏中最有效的赚钱手段；讨伐依赖通常是指定玩家去消灭固定的怪物；而调度依赖既是要求玩家缴纳相关的道具和素材，在本作中进入依赖菜单即可直接选择调合，非常方便。即使是不懂日语的玩家也能毫无障碍的完成。**而之前作品中的小技巧在本作中依然适用，在进行一些需要玩家缴纳一定数量道具的依赖中，可以将道具用剩到最后一个再缴纳，这样可以最大发挥出道具的实用价值。**

本作的报酬计算方式依然和评价有关，获得高评价的方法就是尽量缴纳高品质的道具，不过在本作中 S 评价将获得 2 倍报酬，而 E 以下的评价也不会减少报酬，使游戏难度降低不少。推荐让霍姆制作一些经常用到的 S 级物品进行登录，等到要用使直接买回后交差即可，通常来说在中期获得 S 评价可以取得 8000 左右的报酬，而购买相关道具仅需 1000，可谓相当划算。



# 野外生存篇



## 迷宫探索

系列最大的特色就在于千变万化的调合系统，不过调合是需要素材支持的，在游戏中玩家的大部分时间都要在野外的采集点度过。当玩家在城镇中按下 Start 键并选择最后一项即可前往大地图，进入大陆地图后，选择不同的地点会消耗一定的天数，这些时间的消耗无法避免，初期不用太过在意。当炼金术等级达到 35 时能调合出旅人の靴（在街道之间的移动缩短一日，原来消耗 1 日的距离则不会有任何改变）和トラベルゲ－ト（直接回到工作室）后可大幅节省时间，学会调合方法后一定要尽快做出。此外，在大地图上使用左摇杆选取目的地后系统会自动为玩家设置好到达该地的最短路线，十分方便。



## 时间消耗

进入采集地后时间消耗方式与平时不同，画面左上方的红色槽既是时间，一共 10 份，全部消耗完既经过一天。其中每采集一次消耗 40%，每战斗一次则最少消耗 10%（具体的消耗量和战斗时间长短有关，战斗结束的越快消耗越少），剧情触发的强制战斗则不消耗时间。**在离开采集地前往大地图时，无论剩下多少红槽，系统都会自动将剩下的时间消耗完，也就是会经过一天，因此在离开采集地图前最好将红槽消耗到 20% 左右再离开。此外，如果采集地中只剩下最后一个敌人或是采集点，但剩余的槽已经不够进行战斗或采集的话，建议直接回到大地图再重新进入。**

## 战斗指南

迷宫中的敌人全部可见，玩家可以看好时机，靠近它们并按□键攻击便能以“先制攻击”的状态进入战斗。游戏的战斗系统相比前作并未有太大差别，几种战斗指令都浅显易懂。最大的改变就是行动顺序了，战斗时要注意画面右上方的行动条，角色会按照行动条上的顺序行动。和前作一样，强力的攻击性道具在本作中的起到的作用也是很大的，合理的利用道具可以大大降低战斗的难度。另外，和系列的其他作品一样，如果玩家在外面不幸被敌人全灭并不会 GAME OVER，而是会强制返回工作室（需要消耗正常情况下返回工作室 –1 的天数）。

### 战斗画面解说




①行动条 ②人物状态 ③支援条 ④必杀条 ⑤敌人信息

## 属性

和前作相同，本作的属性也有五种，即物理、炎、水、风、土五种。这些属性都集中在装备和攻击道具上。魔物通常对某些特定的属性具有耐性，同时也有特定的弱点属性，利用弱点的属性攻击可以使战斗更加轻松。

## 异常状态

魔物使用的技能有一定的概率造成我方的异常状态。异常状态在使用具有回复效果的道具、经过一定回合以及战斗结束之后会自然回复。同样的，玩家也可以通过具有对应异常状态的武器或攻击道具攻击敌人，使敌人进入异常状态。六种异常状态如下所示：

| 异常状态的种类 | |
|---|---|
| 异常状态 | 效果 |
| 毒 | 解除前每轮到该角色行动时将扣除一定量的 HP |
| 麻痹 | 麻痹之后攻击、防御、素早さ降低 |
| 睡眠 | 回复之前不可行动，受到伤害时也能解除 |
| 诅咒 | 由道具、技能影响的 HP 回复和能力上升的效果降低 |
| 黑暗 | 攻击和技能的命中率下降，不影响炼金术士使用道具的命中率 |
| 三重苦 | 同时中了毒、麻痹和诅咒三种异常状态 |

## 技能

在战斗中选择“**スキル**”可以使用角色的固有技能进行攻击（大部分随玩家的等级提升逐渐领悟，个别需要通过触发事件才能学会）。技能攻击通常能够带来比一般攻击高的输出，而利用范围攻击型的技能可以快速的累积必杀槽，从而使出强力的必杀技。

## 必杀技

当必杀槽达到最大时便可以使用，通常只有在对付强力敌人时才有机会使用。虽然使用必杀技后必杀槽会清空，但它可以给予敌人巨大伤害。必杀槽在角色攻击敌人和**メルル**被攻击时会增加（攻击敌人出现会心一击时增加的量为平时的 1.5 倍）。

## 支援系统

在战斗中**メルル**采取防御以外的行动时会累积人物状态右边的支援槽，支援槽一共 3 条，当支援槽积累到 2 条且**メルル**使用道具时便可发动追加的援护攻击和道具强化攻击，在后期道具拥有“**使い切り**强化”特性的时候道具强化攻击具有相当可观的伤害，只不过两名同伴都要消耗 2 条支援能量。除了援护攻击外，当**メルル**成为敌人目标时还能发动援护防御，此时**メルル**不会受到任何伤害，在前期的战斗中要依照战场局势判断援护槽的作用才能使战斗更加轻松。

## 战利品

战斗后除了经验值和金钱的奖励，敌人往往还会掉落持有的素材，移动光标选择他们后，按□键就可以直接放入玩家的口袋中。中期调合出“秘密**のバッグ**”之后可以在非战斗界面将口袋中的东西装入**コンテナ**中，能有效避免每次探索时由于道具栏空位不足而出现无法再收集素材的尴尬情况。

## 角色技能 & 加入方法



| メルル | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：主人公，初期即可使用 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| ポジティブ思考 | 0 | 10 | 提升异常状态的耐性 |
| パワ－アイテム | 0 | 15 | 在进行援护攻击时，如果道具的使用次数只剩最后一次，可按○键发动强化攻击 |
| 王家の守护 | 0 | 20 | 减少 10% 的物理伤害，在红血状态下回避率上升 |
| ポテンシャライズ | 0 | 25 | 能让同伴同时发动援护攻击，此时道具的威力进一步提升 |



| ケイナ | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：初期剧情后加入 | | | |
| 待机场所：王宫内 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| お目付けマスタ－ | 0 | – | 支援效果提升 50%，在红血状态下回避率上升 |
| きずぐすり | 10 | – | 回复我方单体的 HP，回复量和**ケイナ**的攻击力有关 |
| おうえん | 16 | 10 | 使我方全员攻击力 UP，并解除所有异常状态 |
| ヒ－ルポ－ション | 40 | 20 | 回复我方全员的 HP，并解除战斗不能状态 |
| 幸せの歌 | 48 | 30 | 我方全员会心一击率 UP |
| プライドシスタ－ | 0 | 35 | 必杀技 |



| ライアス | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：初期剧情后加入 | | | |
| 待机场所：王宫大门 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| 速攻 | 0 | – | 行动后一定几率 WT 减少 50% |
| バンキッシュ | 7 | – | 对敌方一个单位发动攻击，造成物理伤害的同时增加 WT |
| ランサ－エイム | 16 | 10 | 对敌方一个单位发动攻击，并持续掉血 2 回合 |
| ロ－エンシエル | 32 | 20 | 大范围的火属性攻击，并持续掉血 2 回合 |
| ラッシュコンボ | 46 | 30 | 对敌方一个单位发动攻击，造成物理伤害的同时增加 WT |
| フレイムランカ－ | 0 | 35 | 必杀技 |



| トトリ | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：剧情自动加入 | | | |
| 待机场所：炼金房 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| 一流冒险者の血筋 | 0 | – | 物理伤害减少 10%，会心一击率提高 20% |
| 不屈の斗志 | 0 | – | 回避率和异常耐性 UP |
| デュプリケイト | 20 | – | 复制并使用道具，但效果只有样品的 50% |
| クイックデュプリ | 33 | – | 高速复制道具，但效果只有样品的 33% |
| ちむフラム | 15 | – | 对敌人造成大范围火属性伤害 |
| ちむ N/A | 50 | 30 | 让吉姆携带 N/A 炸弹自爆，对敌方单体造成大威力的火属性伤害 |
| ちむコ－ルエンド | 0 | 35 | 必杀技 |



| ミミ | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：完成课题“新地开拓 II”，调查未知的矿山后向ル－フェス报告，之后来到街上触发剧情 | | | |
| 待机场所：街はずれ | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| 反射神经 | 0 | – | 提升 15% 回避率和 50% 命中率 |
| 轻业 | 0 | 25 | 使用技能使缩短 30% 的 WT |
| ブリッツシュト－ス | 14 | – | 对一列范围的敌人造成物理伤害，并持续掉血 3 回合 |
| シュワルスライサ－ | 36 | – | 对敌方单体造成物理伤害，并持续掉血 3 回合 |
| ヒンメルウォルツ | 22 | – | 对敌方单体造成物理伤害，并降低其速度 |
| シュペアボ－レン | 50 | 30 | 无视敌人的防御力，对敌方单体造成物理伤害 |
| エンゼルホルン | 0 | 35 | 必杀技 |



| ジ－ノ | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：ミミ加入后的三个月自动触发相关剧情 | | | |
| 待机场所：酒场 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| 英雄の资质 | 0 | – | 行动时自动回复 HP，物理伤害减少 10% |
| ブレイブハ－ト | 0 | – | 在 BOSS 战中全能力 UP |
| スラップブロウ | 10 | – | 对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击ジ－ノ的几率 UP |
| ヒロイックブ－スト | 22 | – | HP 越少能回复越多的 HP |
| ヘイルスト－ム | 13 | – | 对敌方单体造成冰属性伤害，并吸收敌人的攻击力 |
| ディスパレ－ド | 31 | – | 对敌方单体造成物理伤害，并降低敌人的会心一击率 |
| クロスブレイズ | 0 | 35 | 必杀技 |



| ロロナ | | | |
|---|---|---|---|
| 加入方法：调合三十种以上的道具，在 1 年 3 月左右加入（根据进度不同加入时间会有所差别） | | | |
| 待机场所：炼金房 | | | |
| 技能 | 消耗 MP | 习得等级 | 效果 |
| 小さい | 0 | – | 回避率提升 33% |
| クイックユ－ズ | 0 | – | 使用道具使减少 50%WT，但效果也会降低 30% |
| ホムサポ－ト♂ | 16 | – | 解除我方单体的异常状态，但需要一回合的调合时间 |
| ホムサポ－ト♀ | 24 | – | 随机为我方一名角色回复，但需要一回合的调合时间 |
| エンジェルハ－ト | 20 | – | 对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击**ロロナ**的几率下降 |
| ハ－トフルアタック | 60 | 30 | 对敌方全体造成物理伤害，被攻击的敌人攻击**ロロナ**的几率下降 |
| とっておき 3 号 | 0 | 35 | 必杀技 |








| ステルク | | | |
|---|---|---|---|
| **加入方法：开启采集地“モディス旧迹”后加入** | | | |
| 待机场所：王宫大门 | | | |
| **技能** | **消耗 MP** | **习得等级** | **效果** |
| 内なる炎 | 0 | – | 和比自己等级高的敌人战斗时全能力 UP |
| 骑士の夸り | 0 | – | 会心一击率提升 50% |
| 骑士の护り | 25 | – | 以减少 25% 防御力为代价，我方其余角色防御力 UP |
| グラントバイル | 40 | – | 对一列范围的敌人造成物理伤害和雷属性伤害 |
| リヒトスト－ム | 23 | – | 对敌方单体造成物理伤害和雷属性伤害 |
| ファルケンヴィント | 56 | – | 对敌方全体造成物理伤害和雷属性伤害 |
| ガイアブレイク | 0 | 35 | 必杀技 |






| エスティ | | | |
|---|---|---|---|
| **加入方法：完成课题“新地开拓 IV”和“新地开拓 V”后向ル－フェス报告，之后来到街上触发剧情** | | | |
| 待机场所：职人通り | | | |
| **技能** | **消耗 MP** | **习得等级** | **效果** |
| トリックスタ－ | 0 | – | 行动后一定几率减少 50%WT，并提升 30% 速度 |
| エ－ジェントアイ | 0 | – | 会心一击率提升 15%，命中率上升 33% |
| ロ－ゼンラバ－ | 18 | – | 对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人能更容易掉落物品 |
| ソ－ニィキュ－ト | 35 | – | 对敌方全体造成物理伤害，被攻击的敌人异常状态耐性下降 |
| ハニ－スタップ | 26 | – | 对敌方单体造成物理伤害，被攻击的敌人防御力下降 |
| ラブショッカ－ | 44 | – | 对敌方单体造成雷属性伤害，被攻击的敌人会受到更高的伤害 |
| ラブリ－シャドウ | 0 | 35 | 必杀技 |



| ジオ | | | |
|---|---|---|---|
| **加入方法：在 2 周目和ジオ的交友值达到 50 以上，前往王宫和ハルト砦触发剧情，之后在 3 年 5 月加入** | | | |
| 待机场所：ハルト砦 | | | |
| **技能** | **消耗 MP** | **习得等级** | **效果** |
| 王者の血 | 0 | – | 和 BOSS、比自己等级高的敌人战斗时全能力 UP |
| 死线の见切り | 0 | – | 回避率提升 10% |
| 瞬闪 | 17 | – | 对敌方单体造成物理伤害，有一定几率连续行动 |
| 绝影 | 66 | – | 制造分身，在 3 回合内行动次数增加 |
| 豪击 | 32 | – | 对一列范围的敌人造成物理伤害 |
| 突破 | 48 | – | 对敌方全体造成物理伤害 |
| 极・アインツエル | 0 | 35 | 必杀技 |

# 流程详解篇

Atelier Meruru

本作的时间系统继承自前作，时间安排的好坏可以影响到游戏的进展程度。由于每人的游戏进度各不相同，因此在实际游戏过程中发生事件的时间也不同，在这里为玩家们提供一个第一年的初期流程的模板，可以按着这个流程自由发挥。而在第二年开始由于开拓地区数量的增加，各位的发展程度也会各不相同，只要不满地图乱跑或故意浪费时间，在一周目中为所有角色打造一套最强装备还是十分轻松的。

## 第一年

游戏开始是详细的系统教学，我们暂时无法自由行动，在完成**ヒ－リングサルヴ**的调合→采集**モヨリの森**中的所有素材→战斗胜利后教学模式结束。

↓

能自由行动后前往王宫，剧情后接受课题“**モヨリの森**”，同时**ライアス**成为伙伴。

↓

来到**トトリ**的工作室，开启仓库系统，并入手道具“**はじめての参考书**”。

↓

制作手作りパイ（任务要求一个即可，建议制作两个，防止时间上的浪费），完成后前往“**モヨリの森**”，推荐出门前多在家门口采集些栗子球，初期用来砸人效果很好，大部门杂兵被栗子球＋门卫的援攻打到后都难逃一死。和 NPC 即可完成任务，推荐将时间用到 30% 以下再返回大地图。

↓

来到管家室取得第一年目标：人口达到 5000。之后前往“**モヨリの森**”，将地图上的采集点全部调查后即可完成课题。回到炼金术房后开启酒场依赖和**ファナ**の店。

↓

进行“**北の道の开拓**”的相关任务，用栗子球可以轻松应付这些敌人，进入 5 月后武器屋也随之开启，注意驾驶马车的 NPC 是可以对话的，同样会影响之后的事件，酒场的任务每隔 10 天就会更新一次，记得顺路做一点依赖赚钱。

↓

清理完前面的任务后就能去“**ハンデルの森**”的庄园了，这里有个讨伐黑兔子的任务。目标弱火，出发前可以适当调合几个鞭炮，调合的材料可以在武器屋买到。

↓

7 月王国升级后可接受武器屋的开拓任务，完成后即可调合装备，不过初期没有什么好武器，可以暂时无视。在月底**トトリ**成为同伴，推荐将**ライアス**换下，并大量制造攻击型道具提高作战效率。

↓

优先完成“新地开拓 II”并调查最后的？？？采集地，回去和管家报道后**ミミ**加入，推荐将**ケイナ**换下。完成沼泽的课题可以大量减少前往矿山的时间。准备好几组攻击型道具即可进入**ア－ルズ**固有矿山，来到上层发生 BOSS 战，先让**ミミ**使用降低速度的技能，两名炼金术士用鞭炮和闪电石轰炸即可。



现在可以做东**の砦への**道和**ハルト**砦的相关任务，如果有素材的话可以先调合一些**ネクタル**带身上，经过 2 个月后会自动变成 S 质量，方便以后缴纳任务。



↓

清理完**ハルト**砦的任务后可以在家里适当提升炼金术等级，到 1 年 1 月左右会触发**ロロナ**的剧情，之后**パメラ**到访，此时能使用量贩系统了，推荐初期登录的物品以**ネクタル**、**ヒ－リングサルヴ**等做好友依赖常用到的物品为主。

↓

1 年 3 月**ロロナ**会带着霍姆上门，可以让霍姆帮忙采集或调合，建议先制作一些依赖中常用到的高质量物品，通过高评价可以赚取不少资金。



# 结局达成篇 Atelier Meruru

| 结局 | 条件 |
|---|---|
| 城での生活 | 游戏结束前人口不超过 10 万，只要在 3 年内不完成系统指定的目标即可获得。 |
| てんやわんや | 游戏结束前人口超过 10 万，人口超过目标数量后满地图瞎跑或睡觉都可获得。 |
| 丰かな国 | 1. 完成北方地区的开拓课题，获得“**ヴェルス山**”的探索资格。 |
| | 2. 完成“**ユヴェルの麓**”的开拓，击败火山 BOSS。 |
| | 3. 和**トトリ**、**フアナ**对话，获得“树冰结晶”的调合方法，制作“**フラクタル**冰瀑弹”，进入“**ヴェルス**山”深处打倒“**エアトシャッター**”。 |
| | 4. 回工作室后**メメモ**更新为“火山の化身を倒した！”。 |
| いざ行け、勇ましく | 1. 先完成“丰かな国”的条件，并开拓“**モディス**旧迹”。 |
| | 2.4 年 10 月前往酒场，触发“**モディス**旧迹”出现怪物的剧情。 |
| | 3. 完成“**ハルト**砦强化 I”，在等级高于 50 的情况下和**ステルク**对话进行单挑战。 |
| | 4. 触发“**モディス**旧迹”发现蜥蜴王的剧情后前往最深处打败“**リザード**”（单挑战，记得多带一些道具）。 |
| | 5. 回到工作室收到**ジオ**的挑战书，在战斗中失败。 |
| 最强の姬君 | 1. 在和**ジオ**的战斗中获胜。 |
| | 2. 半个月后**メメモ**更新为“强さの意味って？”，前往“**ハルト**砦”2F 触发相关剧情。 |
| やっと计画通り | 1. 炼金术等级达到 41，并在王国开拓中建设了和炼金术、图书馆相对应的设施。 |
| | 2. 建设“机材资料馆”、“素材资料馆”、“元素资料馆”，完成后前往“无限回廊”打倒“黄昏の乙女”，入手“深渊の魂”。 |
| | 3. 触发相关剧情获得配方，成功调合后获得“若返りのくすり”的配方。 |
| | 4. 在未调合“**フラクタル**冰瀑弹”的情况下调合出“若返りのくすり”。 |
| 魔女のお茶会 | 1. 调合出“**フラクタル**冰瀑弹”和“若返りのくすり”。 |
| | 2. 在炼金术等级达到 50 的情况下随意调合一个道具。 |
| おとこぶろ | 1. 打倒“**ヴェルス**山”深处的“**エアトシャッター**”，**メメモ**更新为“火山の化身を倒した！”。 |
| | 2. 完成**エスティ**和**ペーター**相关的温泉事件，和**フィリー**、**フアナ**、**エスティ**、**パメラ**、**アストリッド**、**ケイナ**、、**ロロナ**、**ホムちゃん**、、**トトリ**、**ミミ**对话，并再次进入“**ヴェルス**山”深处，出来后增加新的采集地“**ヴェルス**山源泉地”，进入后回到工作室，前往“并木通り”和**ペーター**对话触发相关事件。 |
| | 3. 完成课题“**ペーター**の梦 II”，之后前往管家室和**ルーフェス**对话，建设健康**ランド**（300pt）。 |
| | ※ 因为时间限制关系，这个结局算是一周目中最难达成的一个结局，打完火山化身都已经进入游戏终盘阶段，最后**ペーター**的开拓任务还要花大约 50 天才能调合出所需素材，最后建设设施还需 30 天，因此想要完成这个结局必须合理安排时间，并以最快速度触发相关事件。 |
| 人气者の今日（2 周目限定） | 1. 所有战斗角色的交友值 80 以上（可以通过完成好友依赖和触发 CG 提升），并完成相关角色的剧情奖杯，**メメモ**更新为“仲良しリーチ”。 |
| | 2. 将所有非参战人员的交友值达到 70 以上，并完成所有角色的剧情奖杯，**メメモ**更新为“みんなと仲良く！”。 |
| 炼金术士！（2 周目限定） | 1. 在第 4 年**ジオ**加入的情况下（加入方法见系统篇）进行“**ユヴェルの麓**”的开拓。 |
| | 2. 之后按“丰かな国”的方法调合“**フラクタル**冰瀑弹”，在**ジオ**在队伍的状态前往“**ヴェルス**山”深处打倒“**エアトシャッター**”，获得奖杯“过去を越えて”后，只要不满足其余结局的条件就能进入。 |

## 结局完成指南

虽然本作有两个结局由于和**ジオ**有关，因此必须在二周目才能获得，但是其余的奖杯我们还是可以通过卡条件的方法在 5 年左右留下存档，然后在一周目内完成其余结局，这样能使二周目的任务轻松不少。下面就为各位讲解一下在游戏中进入每个结局的卡条件方法。

### やっと计画通り

这个结局的重点在于建造**アストリッド**提议的三个图书馆，当成功建造完所有资料库后就可以前往“无限回廊”了，这里的 BOSS 只要装备合格并不难打，击败女神入手“深渊の魂”后会触发相关剧情，**アストリッド**为了制造返老还童秘药会告诉我们新配方，成功调合出她需要的物品后再次和她对话即可获得“若返**りのくすり**”的配方，这时就可以留下一个存档了。此时如果调合出“**フラクタル**冰瀑弹”和“若返**りのくすり**”就会进入“魔女**の**お茶会”，没有调合则进入“**やっと**计画通**り**”。

### いざ行け、勇ましく

在第 4 年 10 月触发蜥蜴袭击“**モディス**旧迹”的事件，这时去职务室找管家对话，他会提议让我们优先强化“**ハルト**砦”保证国内的安全，此时出现课题“**ハルト**砦强化 I”（完成方法可参照系统篇的任务说明），缴纳所需素材之后前往“**ハルト**砦”会触发和**ステルク**的单挑战，此战虽只有**メルル**一人，但依靠道具并不难打，胜利后就可前往“**モディス**旧迹”干掉“**リザード**”，继续使用道具狂轰即可轻松胜利。回到工作室不久会收到挑战状，此时可以进行存档了，在战斗中胜利和失败会分别进入不同的结局。





### 丰かな国

之所以把这个结局拿出来说，是因为它和二周目限定的“炼金术士！”达成的条件太过相似，加上在**ジオ**入队后会使战斗轻松很多，因此建议将这个结局留到二周目再完成。先开拓到“**ヴェルス**山”后就可以准备完成结局了，带着**ジオ**一同完成“**ユヴェルの麓**”的开拓任务就会发生火山事件，制作好“**フラクタル**冰瀑弹”就能存档了，此时带着**ジオ**和不带**ジオ**去战斗即可分别完成两个结局。



# 奖杯制霸篇 Atelier Meruru

| 奖杯列表 | | |
|---|---|---|
| 奖杯名 | 类别 | 取得方法 |
| 全トロフィー取得 | 白金 | 取得其他所有奖杯 |
| とある日常 | 铜杯 | 在教学模式中自动取得 |
| 星は变わらず | 铜杯 | 提高和**ケイナ**的交友值后触发相关事件 |
| 兄と同じ位置 | 铜杯 | 提高和**ライアス**的交友值后触发相关事件 |
| トトリのアトリエ | 铜杯 | 提高**トトリ**、**ミミ**、**ジーノ**、**ステルク**的交友值后触发相关事件 |
| パイ屋さん开店 | 铜杯 | 提高**ロロナ**的交友值后触发相关事件，建造 3 个资料馆即可获得 |
| 过去を见つめる目 | 铜杯 | 必须二周目才能获得，和**ジオ**的交友值的交友值到达 50 以上即可获得，平时多去**ハルト**砦跑跑触发相关剧情即可获得 |
| とある姐妹 | 铜杯 | 提高和**エスティ**、**ケイナ**、**ライアス**、**ル－フェス**的交友值后触发相关事件 |
| 似たもの同士 | 铜杯 | 提高和**ステルク**的交友值到 80 后触发相关事件 |
| 师弟对决の末路 | 铜杯 | 提高和**ジ－ノ**的交友值后触发相关事件，完成武器的调合依赖后触发强制战斗，无论输赢都能获得 |
| 私情友情爱情 | 铜杯 | 提高和**ミミ**的交友值后触发相关事件，在**トトリ**和**ミミ**都在队伍的情况下前往**トロンブ**高原，回来后赠送礼物获得 |
| 酒乱传说・外传 | 铜杯 | 提高和**フアナ**的交友值后触发相关事件 |
| ロロナ登场 | 铜杯 | **ロロナ**出场时自动获得 |
| 假面の男、再び | 铜杯 | 剧情自动获得 |

| 奖杯列表 | | |
|---|---|---|
| 奖杯名 | 类别 | 取得方法 |
| 秘密のお茶会 | 铜杯 | 剧情自动获得 |
| 水辺で遭遇 | 铜杯 | 和フアナ的交友值到 50 后前往クエレの森触发相关事件 |
| 似合う…でしょうか？ | 铜杯 | 剧情自动获得 |
| おんなぶろ | 铜杯 | 触发温泉事件，完成结局“おとこぶろ”即可获得 |
| アーランド 编入式典 | 铜杯 | 在不达成“城での生活”结局的情况下获得 |
| 忌まわしき匣 | 铜杯 | 剧情 BOSS，干掉“アールズ国有矿山”的 BOSS 获得 |
| 空からくる者 | 铜杯 | 干掉“モディス旧迹”的 BOSS 获得 |
| 森林の神 | 铜杯 | 干掉“エントの森”的 BOSS 获得 |
| 炎の存在 | 铜杯 | 干掉“ヴェルス山”的 BOSS 获得（见 END“丰かな国”的达成方法） |
| 过去を越えて | 铜杯 | 参照 END“炼金术士！”的达成方法 |
| 神に近付け！ | 铜杯 | 干掉“无限回廊”的 BOSS 获得 |
| 城での生活 | 银杯 | 只要在 3 年内不完成系统指定的目标即可获得 |
| 丰かな国 | 银杯 | 参照 END“丰かな国”的达成方法 |
| いざ行け、勇ましく | 银杯 | 参照 END“いざ行け、勇ましく”的达成方法 |
| やっと计画通り | 银杯 | 参照 END“やっと计画通り”的达成方法 |
| おとこぶろ | 银杯 | 参照 END“おとこぶろ”的达成方法 |
| てんやわんや | 金杯 | 参照 END“てんやわんや”的达成方法 |
| 最强の姬君 | 金杯 | 参照 END“最强の姬君”的达成方法 |
| 魔女のお茶会 | 金杯 | 参照 END“魔女のお茶会”的达成方法 |
| 人气者の今日 | 金杯 | 参照 END“人气者の今日”的达成方法 |
| 炼金术士！ | 金杯 | 参照 END“炼金术士！”的达成方法 |
| メルル像建设！ | 金杯 | 建设相关设施 |





## 奖杯详细指南

本作的奖杯全部都是特定事件和结局有关，因此难度并不高。玩家只要能做出强力的装备就可以很轻松的打倒要求的 BOSS。下面为各位介绍一些和角色有关的交友值奖杯取得方法。



### 星は変わらず

提高和**ケイナ**的交友值后会在工作室发生霍姆因为嫉妒她而和比拼家庭技能的事件，触发后可以暂时不管她几个月，之后就会触发她一个人很孤独的事件，在第 4 年初交友值高于 80 的情况下即可获得。



### 兄と同じ位置

先前往职务室触发和他的相关剧情，提高和**ライアス**的交友值后会触发他被管家指出弱点的事件，之后带他出去战斗会暂时获得被动技能“ピンチに弱い”（回避率和命中率下降），等交友值高于 80 的情况下会触发相关剧情，完成后被动技能消失。



### トトリのアトリエ

随着和**トトリ**、**ミミ**、**ジーノ**、**ステルク**的交友值提升会自动触发，其中**トトリ**和**ミミ**需要高于 80，**ジーノ**高于 50，**ステルク**高于 40。

### とある姐妹

需要提高和**エスティ**、**ケイナ**、**ライアス**、**ル－フェス**的交友值，当和**エスティ**的交友值到达 50 以上就会触发一大段剧情，此时要将被她跟踪对象的交友值都提升到 50 以上，并将**エスティ**的交友值提升至 80 后前往酒场获得。

### 师弟对决の末路

由于他的相关剧情都是要带出去战斗才能获得，因此比较麻烦，当交友值到达一定程度后前往**ハルト**砦发生被**ジオ**打败的剧情，之后会接受帮他调合一把好武器的委托，找武器屋的光头对话就可调合出成品了，让他装备后触发相关剧情战斗，无论输赢最后他都会使出必杀技胜利。

### 私情友情爱情

在游戏初期会发生**ミミ**多次来找**トトリ**玩，**トトリ**不在的剧情，过段时间再次触发**トトリ**太忙而拒绝他的剧情。当交友值到达一定程度且**ミミ**在队伍的时候会触发要求带**トトリ**一起去玩的剧情，前往**トロンブ**高原发生剧情后再按她的要求调合出礼物即可获得。

## 玩后感

说实话，本作的综合素质虽然比不上一线 RPG 大作，但却能让系列老玩家明显看出作品的进步，游戏不仅取消前作中的一些不平衡要素，还对系统进行一些调整，使游戏更加人性化。在前作中令人烦躁的众多 BUG 也被一并消除，**不过值得一提的是，在“ヴェルス山”和 BOSS 战斗时如果使用道具时之板会有一定几率造成死机 BUG，各位最好可以在挑战前进行存档，以免发生悲剧。**总的来说，本作的耐玩度和游戏性绝对值得 PS3 玩家购买！



# 百姫
ももひめ



—人物资料—

年龄：不详

诞生地：美浓国

出生年代：江户元禄时代

●作者：恶魔猫那娜

●软件：Photoshop CS3

●用时：约 30 小时

百姬本是美浓国鸣神藩主之女，虽生性调皮却也深受周围人的喜爱。一个杀气逼人的血光之夜，重病不治的剑客阵九郎为了获取新的身体并得到师父真传的胧流刀法，妄图以胧流魂移术袭击百姬的未婚夫——柳生家的后人雪之丞，岂料手起刀落，妖刀却不偏不倚劈在挺身而出的百姬身上。体弱的百姬霎时失去魂魄，等阵九郎再次睁开双眼，他已进入了百姬的身体。亏得破戒和尚奋力展开结界施法将魂魄固定，百姬才没有魂飞魄散。自知罪过的阵九郎为了让百姬还魂而历经千难万险，其一片善心打动金刚山之巅的不动明王，最终以自己被打入地狱为代价重新换回了百姬的自由。

在那之后，有人说百姬为了给地狱里的阵九郎帮积善行德，毅然出家入佛；有人说重回自己身体的百姬记忆全无、隐居异乡的她为了找回记忆而和一只颇具灵性的白狐狸踏上了旅途；也有人说百姬和雪之丞喜结百年，和子女幸福安详地度过余生；甚至还有人说，阵九郎用传说中的胧村正斩断了因缘和罪孽，回到了误伤百姬的那个夜晚……当然，这些都是后来的传说罢了。



# 冷饭时代

## ——昔日名作HD化大潮

从电子游戏诞生起的那一天，就有不少厂商善于将一款游戏推出多个版本，冷饭热炒以求利益最大化。如今，当次时代的成本之痛折磨得厂商叫苦连连之后，他们终于顿悟——应该将冷饭热炒这一招贯彻到底！尽全力推出各种版本，争取两年一小抄、五年一大炒、各种拼盘炒、各种回锅加料继续炒！其中有的厂商善于推出“原汁原味”的纪念版！有的比较心虚，加入了实在的佐料。多家大厂将自己的名作硬生生地“HD化”，“技高一筹”的索尼更是推出了“Remaster计划”，甚至向第三方厂商推广移植工具包！商家的这种伎俩让不少玩家嗤之以鼻，但是也让不少玩家拍手叫好。存在即为合理，我们今天就从多个角度审视一下这股风潮。

统筹 奈落 美编 NINA

### 超级街头霸王II Turbo HD重制版

移植诚意★★★★
收藏价值★★★

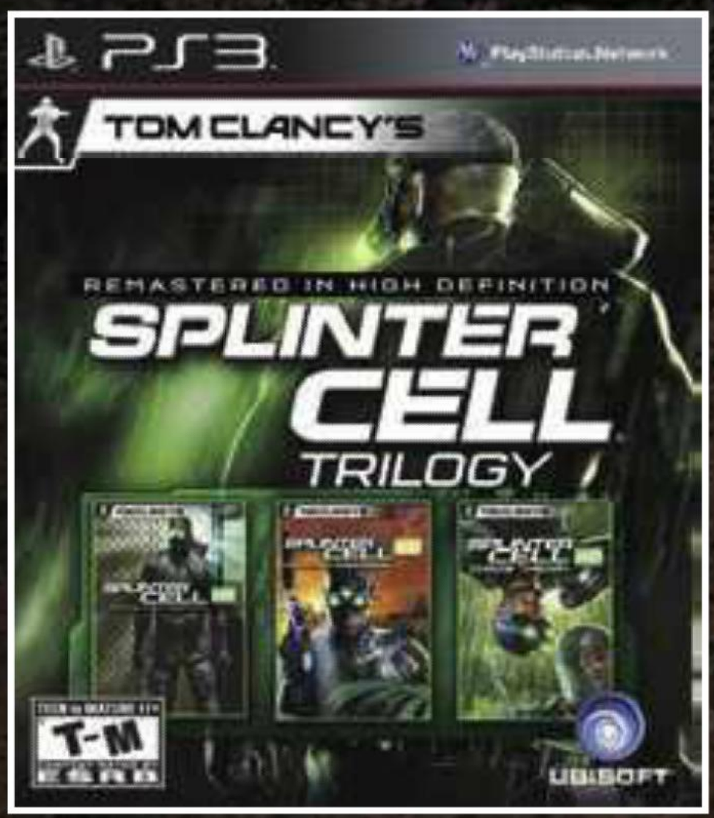
《街头霸王 II》的经典地位已经毋庸置疑，作为2D格斗游戏真正意义上的开山鼻祖，本作对广大玩家的影响深远。2008年，一个词汇跳进玩家的视线“HD重制”，高清化的本作于PSN和XBLA登场，昔日的简陋2D画面被高清化重制，一时间无数粉丝狂喜乱舞，斗气再燃。但是大家并没有预料到，这是一个时代的开始，今后的无数经典都在尘封已久的后台蠢蠢欲动……本作由加州的Backbone Entertainment负责游戏制作。《街霸》系列”官方授权漫画制作的Udon Entertainment负责美术设计和角色重制，让本作的角色和场景细看之下充满美式漫画的风格。游戏支持720p和1080p，平衡性进行了微调，其它一概保持原汁原味，让玩家在高解析度的画面中体会昔日的激情对决。本作单人部分分为Classic和HD Remix两个模式，多人部分支持本地和网上对战。






# 分裂细胞 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★



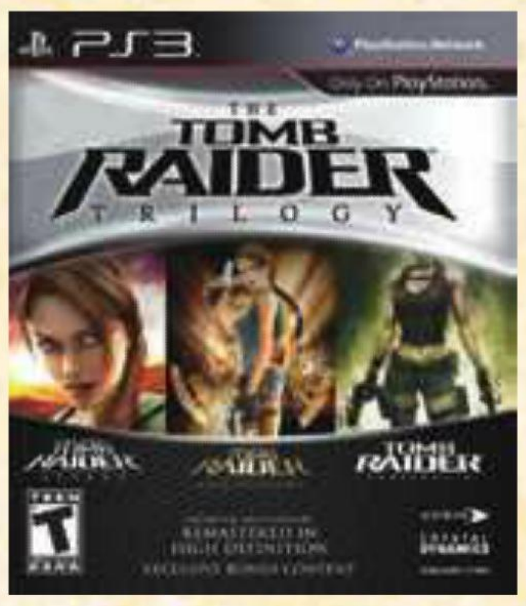

作为间谍类游戏的泰山北斗，“《分裂细胞》系列”也顺应潮流进行了重制。本作包含了系列初代、“明日潘多拉”和“混沌理论”传统特工三部曲。在加强画面的基础上本作 PS3 版还确认对应 3D 显示，玩家可以在 3D 显示器下再次体会特工之旅。初代的剧情讲述了第三梯队的首位“分裂细胞”萨姆・费舍尔的传奇故事，本作当年在 Xbox 上以“MGS 杀手”的身份登场，大手笔的宣传让本作风光无限，实际游戏也以出色的画面素质和灵活大胆的关卡设计赢得了玩家的好评。之后的系列两作一直保持着“高科技潜入”的路线，山姆辗转世界各地与恐怖分子和各种邪恶势力作战，一次次拯救世界。在好莱坞大片一般的游戏体验中，山姆的形象也渐渐丰满，人气扶摇直上，成为与斯内克并肩的超级特工形象。这次重制的“传统特工三部曲”给了系列的新玩家一个绝好的机会体验超级特工的冒险之旅。



# 古墓丽影 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★






本作有一些“为了合集而合集”的感觉。收录的三部作品之间关联性并不强，时间跨度也比较大。但是不可否认本作至少做到了“货卖一张皮”，作品收录的系列初代在画面及音效等部分提升非常大。画面基本达到了 PS2 水平，动作引擎也做了一些微调，比起初代那种偏滑的手感，本作的手感好了很多。至于两部后期作品，由于制作时间距今不远，在理念和技术本身就比较“现代化”，所以很难看出一种质的飞跃。而本作的问题，相信也是经典复刻游戏都面临的一个问题：是否应该对游戏原本的内容进行符合现在游戏习惯的修改。以本作举例，系列初代作品的很多设定（包括关卡设计等等）已经显得“不合时宜”，导致游戏整体难度偏高，妨碍了新玩家体验这款游戏。如果能进行一些调整的话相信会为本作加分不少。



# 波斯王子 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★






比起《古墓丽影 HD 合集》，本作至少在选材上比较用心，收录的三款作品为系列中最为经典的《时之沙》三部曲。而且随着三部曲的进行，能让玩家切实感受到“进化”的感觉。游戏本身的素质就颇高，再加上高清化重制，绝对是超值之选；画面上的强化比较令人满意，由于原来这三部作品的画面水平就不低，所以强化空间有限，本作采用的方式比较讨巧，并不是一味提高画面素质，而是在光影和色泽上进行了一些调整，看起来非常舒服。总之，无论是想一睹《波斯王子》巅峰时期风采的新玩家还是想重温当年情的系列死忠，入手本作都是再合适不过了。



# 战神 HD

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★




“《战神》系列”推出高清合集已经不是第一次了，早在 2009 年 11 月份，PS2 上的《战神》初代与《战神 II》就被制作成了高清合集，并因高素质的移植与双白金的设置收到了广大玩家的好评。此次将要推出合集的两作为掌机平台的《奥林匹斯之链》与《斯巴达之魂》，大家对于两款作品的熟悉程度可能没有系列的初代与二代那么高，但素质却是毋庸置疑的，更为重要的是，这两款作品的剧情在“《战神》系列”中有着不可小视的补完作用，以高清的形式降临 PS3 也算是弥补了部分玩家因为操作方式和平台的限制，没能好好品味这两款作品的遗憾。另外，由于 PSP 按键较少，因此合集版在操作方面肯定要做出一定的调整，还有就是双白金难度，肯定也是玩家的关注点之一。本作美版预定的发售日为 2011 年 9 月 13 日，届时也会有港版中文版上市。



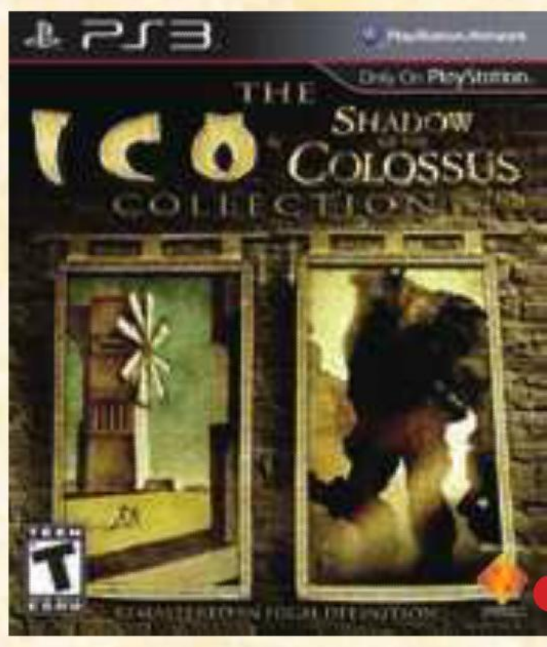
# ICO 旺达与巨像 HD合集

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★★★

崇尚自然主义的上田文人是个低产高质的游戏制作人。2001 年，他携带着首次执导的作品《ICO》低调现身于玩家视野，不依靠恢弘庞大的世界观设定，也没有靓丽抢眼的人物造型，却能以最纯粹朴实的情感敲响了玩家的心扉，塑造了游戏史上不朽的经典传奇。4 年之后，延承《ICO》世界观的《汪达与巨像》更是将人与自然共生的哲学理念诠释到极致，无论是策马驰骋在一望无际的平原，亦或是在巨像的石背上上下翻腾，都留给玩家无尽的回味遐想空间。

《ICO》和《汪达与巨像》HD 化可谓是众望所归的，通过高清 1080p 的画面再一次体验这两部经典之作的独特魅力是玩家们梦寐以求之事，如今这一梦想即将在今年 9 月化为现实。更难能可贵的是，本次两部名作 HD 化并不仅仅是高清那么简单，而且还支持 7.1 声道环绕立体声和 3D 电视，以及广大奖杯迷们最关注的奖杯功能，这些新增内容无一不体现出制作小组的满满诚意。






# 狡狐大冒险 合集

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★

可爱的角色、丰富的内容、简单的白金、低廉的售价，由 Sucker Punch 制作的“《狡狐大冒险》系列”重生的号角就以这样的架势在 PS3 上吹响。本作发售于 2010 年 11 月，之后得到了不少玩家的青睐，使得该系列的人气也在不断增加，再加上制作小组 Sucker Punch 近来越来越好的表现，系列续作的关注度也在节节攀升。《狡狐大冒险 合集》完整的收录了系列的一代、二代、三代，卡通风格的游戏画面与个性十足的角色形象让玩家倍感清新，同时还增加了四款支持 Move 的小游戏，三白金与高达三位数的奖杯数量同其低廉的售价行成了鲜明的对比，属于“内容厚道”和“素质优秀”兼备的合集版游戏。作为 SCE 推出的高清合集第二弹，本作的存在向大家阐述了这样一个道理，高清合集可以有，只要价格公道并且物有所值。




# 生化危机 重生精选集

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★




回忆起以往的《生化危机》，各种经典画面还历历在目。卡普空这次率先选择了《维罗妮卡》和《生化危机 4》来制作重生精选，可谓是加上了双保险，要知道，这两作的素质与人气都完全不是盖的。目前，官方已经公布的具体游戏内容几乎为当年两作 PS2 版的“完全移植”，也就是说玩家当年玩到的情节与剧情不会有任何修改，保证原汁原味。在《维罗妮卡》中，玩家可以控制克莱尔与克里斯兄妹冒险，还能再次见到久违了的史蒂夫，而在《生化危机 4》中，里昂与艾达的纠结情感也会继续牵动玩家们的心，当然，还有那个一天到晚大喊救命的艾什莉。除了画面上的改进之外，暂时还没有关于新模式与追加要素方面的消息。目前日版公布了光盘版的发售日是 9 月 8 日，美版则确定会推出下载版，光盘版目前还没有消息。





# 光环 战斗进化 周年版

移植诚意 ★★★★★
收藏价值 ★★★★

E3 结束后，343 Industries 放出了关于本作的更多消息。首先，本作的单人战役和多人对战地图都将整合在一张光盘中（很有可能采用新的光盘格式）；游戏中的配乐和音效将会全部重新录制，虽然本作可以实时切换回“经典模式”，但是所有的音效都不会随之改变。值得注意的是，游戏中的音乐全部采用交响乐，因此更能烘托本作恢弘磅礴的气氛；新加入的“终端机”将会与《光环 4》的剧情有所联系，并且这一次是采用动态漫画的形式呈现其内容。初代中部分 BUG 会被修复，而一些比较有趣的 BUG 则将会保留，因为“这能够保留以前的感觉”。另外，在接受媒体采访中，Phil Spencer 确认本作将对应 Kinect，但是他接着让系列的死忠放心，体感并不会毁了这款核心游戏的，因为体感部分只对应附加内容，完全不会影响正常游戏部分。本作将于 11 月 15 日发售，售价 39.99 美元。



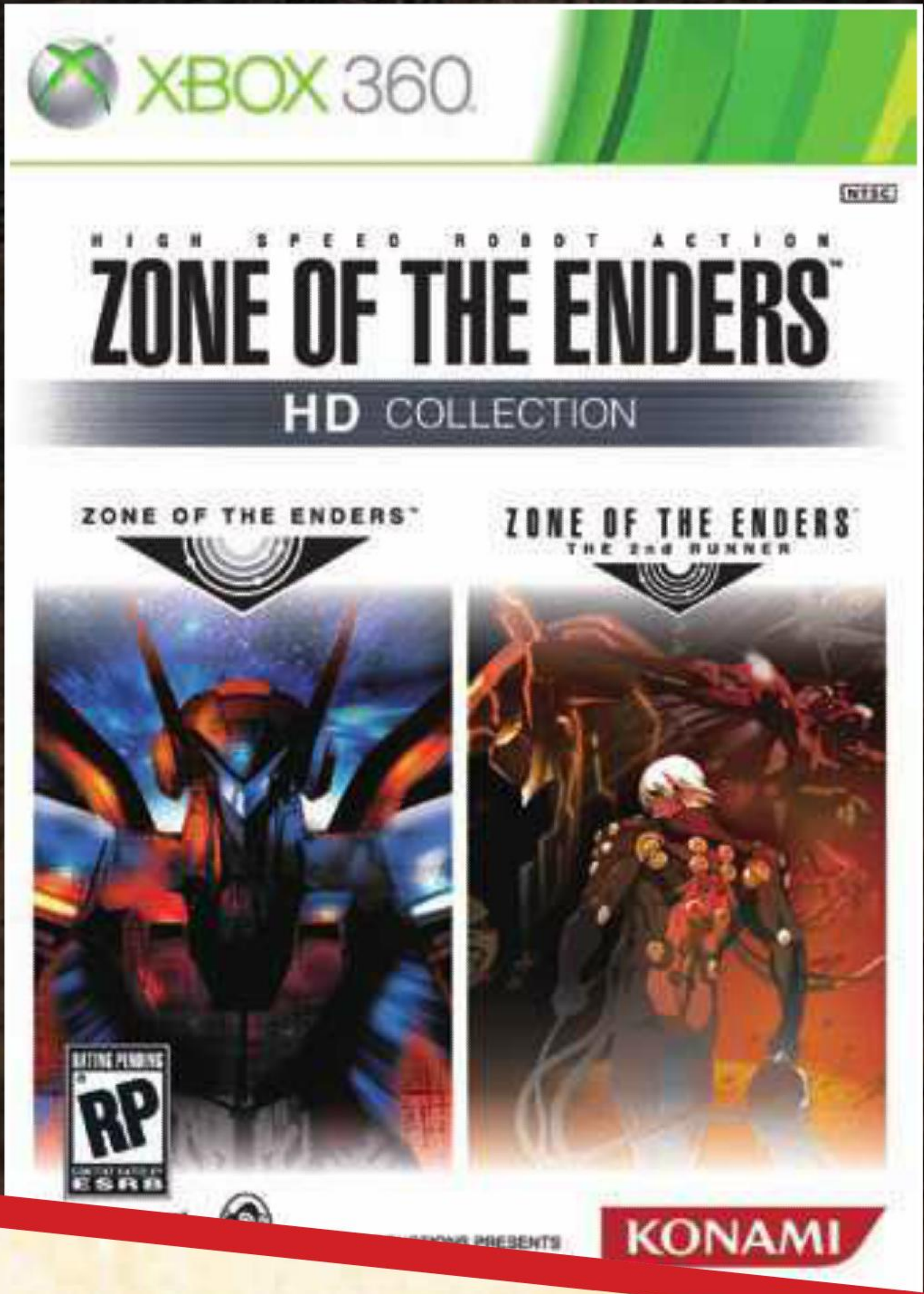



## 终极地带 高清收藏版

移植诚意 未知
收藏价值 ★★★

在“《潜龙谍影》系列”之外，小岛秀夫最让玩家牵挂的莫过于PS2平台上的《终极地带2》了。2001年系列初代诞生时，恐怕小岛秀夫本人也未曾预料到游戏会取得如此大的成功，如今10年的岁月过去了，《终极地带》在很多玩家心中的光环依然没有褪去，选择在这样的时机公布《终极地带 高清收藏版》，无疑是对那段回忆最好的缅怀。《收藏版》包含1代与2代两作，对应1080p，为了匹配全新的分辨率，制作小组将游戏中原有的2D素材（包括场景贴图等）全部重新制作，每一作都拥有独立的奖杯与成就系统。游戏自身的素质并不用担心，不过当FANS们真正玩到本作而再次被感动时，或许呼唤Konami早日推出“《终极地带》系列”新作的呼声会更加强烈吧。（笑）


图为PS2版画面







## 寂静岭 高清收藏版

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★

将PS2平台系列人气最高的两作《寂静岭2》以及《寂静岭3》高清化并搬上现世代主机，同样也是Konami在今年E3宣布的一个意料之外的消息。《寂静岭2》和《寂静岭3》分别在2001年以及2003年发售，尤其是2代，可以说将当时家用机的恐怖游戏类型提升到了一个全新的层次，至今仍然被很多老玩家所津津乐道。《寂静岭 高清收藏版》将同时收录这两款作品，除了画质以及分辨率的强化，制作人还透露游戏将会加入新的语音与动作，同时追加全新的奖杯系统。目前官方已经确认本作会登陆PS3平台并且为独占作品，游戏会在今年秋天正式发售，也算是为家用机版新作以及未来PSV平台的新作打下一个坚实的铺垫，我们有理由相信这部经典之作能给我们带来全新的感动。




## 潜龙谍影 HD合集

移植诚意 ★★★★
收藏价值 ★★★★

《潜龙谍影HD合集》应该是众多HD复刻合集中最为吸引人的一款了。本作包括PS2平台两作《潜龙谍影2自由之子》、《潜龙谍影3食蛇者》，和PSP平台的《潜龙谍影 和平行者》。预定今秋登陆PS3、X360双平台。值得注意的是PSP上的《潜龙谍影和平行者》并非PSP Remaster计划的一部分，而是采用其他的技术HD化的，并且会加入PSP没有的右摇杆控制和震动机能。除此之外，小岛组还为HD化之后的游戏重新设计了UI、字体等细节，保证不会有生硬的违和感。增添了全新的成就奖杯系统吸引成就奖杯迷们。PS2上的两作经典程度毋庸置疑，流程又不长，相信到时候想要重温蛇之传说的人一定不在少数。

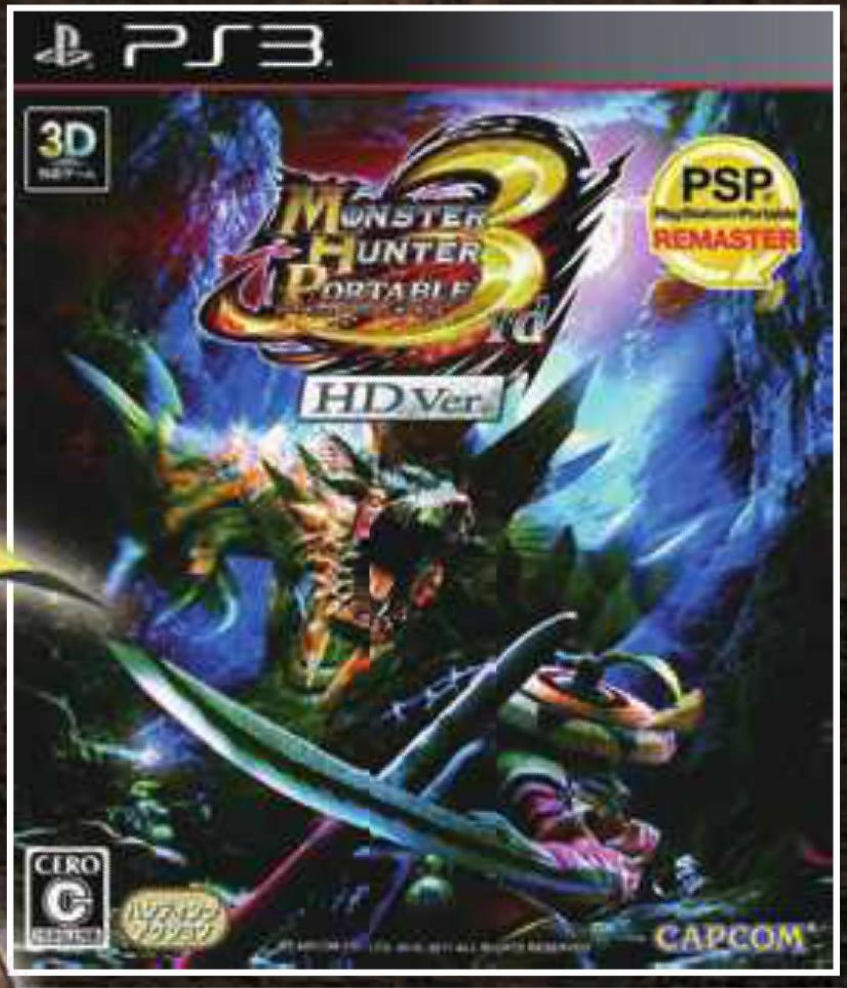





## 怪物猎人携带版 3rd HD

移植诚意 ★★★
收藏价值 ★★★★

你还在为不能在40寸的高清电视上体验溪流那美丽的场景而遗憾么？还在为不能在爽快刺激的3D效果之下体验雷狼龙华丽的攻击而叹息么？还在为不能使用右摇杆操作导致视角切换困难而摔机么？如今，这些困境将不再困扰各位猎人，在高清游戏大潮中，我们的《怪物猎人P3》也一并重生。本作不仅追加了历代游戏中怪物的生态特别影像，而且还可以使用PSP的游戏记录，使玩家们在家中使用PS3进行游戏，出门的时候使用PSP继续奋斗在狩猎的第一线。通过ADHOC系统更可以一个人使用PS3进行游戏其余人使用PSP与其连线作战，让游戏的环境变得更为简单。就在这个暑假，就在PS3的平台，就在8月25日，就在《怪物猎人携带版3rd HD》，让我们共同期待高清的“狩猎解禁”。








# 平台动作之魂
## ——《杰克》系列

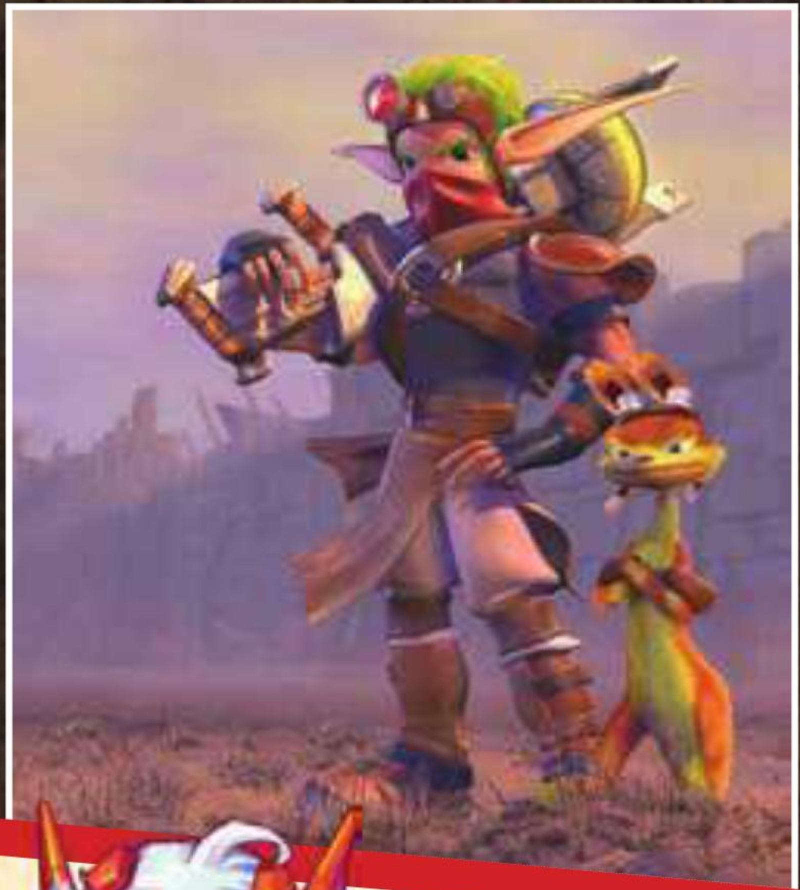
华尔兹



说到HD化，早期游戏虽然经典，但面对简陋的多边形，单纯HD化后的画面无法塞满大家被撑大的胃口。干脆重制？资金方面肯定不现实。所以HD化的群体大多数锁定在了PS2或者PSP上的作品，可以是民众期盼的焦点之作，也可以是时至今日仍具有十足吸金力的作品，具备以上两种可能性的游戏才是高清化的首选，除了已经高清化或者决定高清化的作品外，PS2时期剩下的还有哪些经典呢？

给华尔兹印象很深的是SCE旗下的三大平台动作系列《杰克》、《骄狐大冒险》与《瑞奇叮当》。和现在不同，那个时期日式游戏仍然是主流，这三个系列是笔者那个时期玩过并喜爱的少数美式游戏之一。如今《骄狐大冒险》已经推出了合集，并且公布了第4代。而《瑞奇与叮当》在PS3上有高清化的新作。惟独《杰克》这一经典系列已经画下了句号，三部曲的终结让不少系列FANS感到遗憾。随着顽皮狗《未知海域2》在次世代的大红大紫，曾经在PS2时期未接触过“《杰克》系列”的玩家想必早已期盼这款顽皮狗在PS2时期的大作可以高清化。

其实“《杰克》系列”高清化难度并不高，《杰克2》和《杰克3》在那时候已经拥有PS2时期的顶级画面，甚至放到今日仍然比不少次世代游戏的画面都强，并且是PS2上少数几款对应480P的游戏之一，除了《GT赛车4》的1080I和XBOX游戏之外，已经难出其右。不过，那个时候能对应480P的电视最起码在国内来说算不上普及，不少玩家是在进入次世代之后才加入高清电视的行列。即便是玩过之前作品的玩家，再过一次高清隐也是值得的。





《杰克2》与《杰克3》具有如今次世代玩家喜欢的特质，GTA式的任务触发系统，高自由度的内容仍然被现在不少大作沿用，全程语音与0读盘，爽快的战斗更是符合大多数玩家的胃口。如今，出现在越来越多的西方化家用机玩家面前，肯定会让大家对这个系列竖起大拇指。初代《杰克与达斯特》是当年的遗珠，和《未知海域2》相似，“《杰克》系列”真正被大多数玩家所认同还是从2代开始，但1代的素质仍然是出类拔萃的。与2、3代相比风格完全不同，适合不同玩家口味，这又是值得重温的一大理由。在此基础上，为本作加个奖杯系统即可成为不少奖杯迷的首选，要知道系列的收集隐藏要素可是不少，加入奖杯系统可以让玩家有了收集动力，体验到更多的乐趣。

不过以顽皮狗的制作理念，推出这样作品的可能性并不高，不过SCE可不好说，为了榨取《杰克》的剩余价值，SCE曾推出过多款有杰克身影的游戏。来个系列高清化，让老玩家重温这款大作，新顽皮狗FANS瞻仰一下这款之前的经典，不失为一个不错的点子，就看会不会也有中文版了。

# 请把《洛克人》高清化吧！

洛克

“XXX游戏公布高清版啦！”“太爽了，这下我们就可以重温当年的经典了！”

说实话，每当周围有同事提起某某厂商又公布一个游戏的高清重制版时，我总是提不起兴趣。虽然这些游戏的原作款款经典，但在本人看来其本质都是“换汤不换药”清一色的坑爹——例如前阵公布的《怪物猎人 携带版 3rd》高清重制版，画面没有得到太大提升就算了（画面和PC平台的《怪物猎人 边境》效果全开后没有多大差别），但作为一款在原作发售半年后公布的新作，没有增加任何一点新要素可就有些说不过去了，不得不让人怀疑厂商的诚意。

不过话又说回来，按目前的趋势来看，将PS2时代游戏进行高清重制后再拿出来卖必然是今后的主流，这也不由让洛克对之后发售的游戏产生一些小小的期待——随着越来越多的制作人纷纷辞职独立，以往的一些经典游戏的续作可能再也无法出现在玩家的视野中，例如洛克最爱的“《洛克人》系列”，两年来除了3DS上的《洛克人DASH 3》外没有公布任何一款新作，让广大FANS等的心焦如焚。如果厂商能拿出点诚意，将以前的那些游戏好好包装一下，进行一些BUG的修复、再增加一些新要素，相信FANS还是会愿意掏腰包的。比如系列首次3D化的《洛克人X7》，Capcom能将原作中Zero那破坏平衡性的攻击力修正，并增加一些高难度奖杯/成就（比如最高难度无伤通关、2小时内通关），那可玩性将会大幅度提升。









# HD化的隐忧

2004年的情人节，任天堂首创的FC MINI系列在日本上市，首批游戏被一抢而空，其中《超级马里奥兄弟》狂销近百万套。据称FC MINI的移植工作仅需个位数工作人员花一个上午的时间就能完成，销量却如此之高，使得各大第三方都红了眼。幸好任天堂知道长此以往对业界来说不是好事，很快就叫停了FC MINI系列。

7年后的今天，HD化的浪潮已经远远胜过了当年的FC MINI，而且丝毫不见衰退的痕迹。平心而论，HD化游戏的价值要远胜于FC MINI系列。首先，HD化游戏的画面会有所加强，其次价格便宜且多为系列合集，另外还会追加对应成就/奖杯。有以上这三大进化点，难怪各大厂商都理直气壮地纷纷将自己手上的名作HD化，而从玩家的反应来看目前也以正面意见为主。

但是HD化游戏有着其明显的缺点，那就是缺乏新要素。画面虽然有所提高，但均只是建立于强化贴图的基础上，因此此类游戏多为PS2、PSP、NGC、Xbox游戏，在此之前的游戏如果要HD化，那就和完全重制差不多了，因此厂商是不愿意去做的。而成就/奖杯均属于当今高清游戏的标配，不能算成是新要素，而且从目前已发售的HD化游戏来看，其成就/奖杯设置很少有精妙的。如果刨去以上两点，那么HD化游戏的新要素几乎为零，更有甚者连原本存在的BUG都没有取消，实在让人无语。

HD化游戏大行其道是符合业界发展规律的，我们可以从电影业看到先例。当市场步入DVD时代和BD时代后，都涌现出一大批采用新载体的经典电影，而它们的卖点也不外乎是画面更好、价格更赞、附加赠品，这与如今的游戏业是何等相似。不过如果玩家习惯于这种模式的话，像《生化尖兵》这样完全重制的优秀作品恐怕就很难出现了。举个比较实际的例子，一直都有大量玩家希望Square Enix能够重制《最终幻想Ⅶ》，但如今看来《最终幻想Ⅹ》HD化的机会反而要大得多。至于这《最终幻想Ⅹ 高清版》的卖点嘛，不说了，你懂的。






■《FFX》两作高清化大有可能。






# 高清冷饭：最好的补课佳品

但凡出现集体炒冷饭现象，大家总是不免感慨世风日下。其实如果我们换一种角度看待如今大行其道的高清化现象，也许就能释然了。大家知道，凡是畅销的游戏，在发售之后总是会有各种完整版、国际版、廉价版推出，尤其是廉价版，是让那些非忠实粉丝体验名作的机会。将PS2时代的游戏高清化，也可以看过是某种意义上的“廉价版”——以低于普通大作的价格，将几款游戏收录在一起，还进行了画面的高清化，这可比通常的廉价版游戏厚道多了。

高清冷饭现象遭鄙视的原因，无非是玩过原作的玩家们不愿意再被原封不动的内容“骗”一次钱，但对于因各种原因错过PS2时代某些名作的玩家，这却是他们“补课”的大好机会。

在PS2时代的大部分时间，我都不幸处在“有机子的时候没时间，有时间的时候没机子”的状态，于是错过了大批原本高度期待的大作：《潜龙谍影3》、《最终幻想XII》、《鬼武者2》……就连《最终幻想X》，也还差三分之一的进度至今没有打穿。等到我想把这些游戏好好恶补一下的时候，发现已经习惯了高清时代，再也退不回标清时代了。在如今的高清电视上，看PS2时代的游戏画面，实在是有些惨不忍睹，让人提不起游戏的欲望。所以今年E3展Konami宣布推出《MGS》的高清合集时，本人真是打心底里偷偷高兴了一把。漏掉了《MGS3》确实是我一直以来的遗憾，以至于每次玩《MGS4》，都很想先玩一遍《MGS3》。

最近听闻Square Enix有意将PS2时代的《FF》高清化，更让我充满期待。个人认为《FFXIII》除了画面解析度高一点，其他方面真是远远不如《FFX》和《FFXII》。我很怀念有城镇可以闲逛、有广阔的地图可以探索的RPG，失去了这些元素的《FFXIII》变成了冒险游戏，而不是RPG。

如果可能，我更希望把PS时代的《FFVII》和《FFVIII》高清化。这才是日式RPG鼎盛时期的辉煌产物，场景规模之大绝不是如今的任何高清RPG能够企及的。如今的RPG有了高清全3D的场景，却牺牲了场景规模，对于RPG而言，这真是得不偿失。我宁愿厂商们将PS时代那种静态CG场景高清化，那么需要重新做3D建模的就只有人物和怪物等数量并不多的内容了，这么一说似乎PS游戏的高清化也不是没有可能。前不久和朋友聊起《FFVII》高清化的可能，他提出可以用电影版《最终幻想 再临之子》的美术素材，这好像也不无道理。这还让我想到这样一种迷人的可能性：如果SE将《FFX》和《FFXII》高清化，是否可以用CG动画中的3D素材替换部分人物与场景？如果这样的话，真正的高清化重制也不是没有可能了，而这样的游戏，就算只是炒冷饭，对我来说也比《FFXIII》迷人得多。



■呼声最大的《FFVII》却迟迟不见高清化的踪影，SE到底在打什么算盘……

胜负师

# 从奖杯看HD化

对于HD合集，或许有不少PS3玩家会有和我相似的看法。第一，重温经典；第二，价格实惠量又足；第三，一张盘里包含多个白金。那我就从奖杯迷的角色谈谈自己的观点吧。

首先，我们都知道，到目前为止，HD合集除了画面高清化，是不追加任何新要素的，即便是"高清化"，其画面的进化程度一般也比较有限。这样一来，奖杯就成为了此类合集惟一的附加价值。我所希望的是用相对低廉的价格购入一个包含了两到三个游戏的合集，重温一遍昔日的经典之后，白金奖杯也随之入手。如果觉得这样太过简单，那么其中有几个奖杯的条件可以设成通过挑战模式，或是设置些趣味性较强的条件，让你能够发现以前游戏过程中未能发现的彩蛋，这也是理想状态下的奖杯设计。但是从目前来看，只有SCE自家的《战神》和《狡狐大冒险》合集做到了这一点，像后来出的《波斯王子》就有点故意难为玩家的意思，高难度通关不能解锁低难度通关的奖杯，一定要重复打三遍，这样的设计令人生厌。

至于"PSP REMASTER"系列不设奖杯这一点我一直有点纠结。可能是因为PSP的高清重制版把重心放在了"在家玩PS3版，出门玩PSP版"上，强调存档共通，但PSP的游戏存档是不跟账号的，存档共通就意味着奖杯取得上的混乱局面。我个人并不太认同PSP游戏高清重制目前的这种定位，为什么我要在同一款游戏上花两份钱，只为了那从PSP硬拉成HD的画面吗？为什么PSP高清重制游戏就不能独立于PSP之外，那些HD合集不就不能使用PS2版的存档吗？同样是为了重温PSP上的最佳，再沿用以前的存档不就失去重温的意义了吗？




我一直比较期待的是《啪嗒嘭》高清合集，毕竟已经出了三作了。不过如果是PSP REMASTER的这种形式，那对我的吸引力也就大大降低了，或许只能把自己有爱的高清重制版的功能从"重温"下调到"纯收藏"了吧。

天行者

# 高清复刻之路，需有诚意良心开道




这次E3又公布了一大堆高清复刻版游戏，对我个人而言，最值得期待的是《终极地带 高清收藏版（终极地带HD）》和《光环 战斗进化 周年版》。后者自然不用多说，因为我本身就非常喜欢这个系列，而且新剧情的加入无疑又会对整个世界观进行一次补完，当然画面的全部重制也是一大亮点；《终极地带HD》期待的理由非常简单，因为它出自我中学时期最崇拜的小岛秀夫之手，而且很遗憾在PS2时代我没有把这个系列的任何一作给通关，前些日子一个偶然的机会重新拿起PS2的手柄玩了《终极地带2》，碍于光盘太脏光头读碟能力变差等原因，我依然没有把游戏给打穿。因此这个HD合集的出现正好如我所愿。

当今社会不管是哪个领域都在流行复刻的风潮。有人认为复刻的商品能唤起人们对以前那个年代的回忆，重新感受那个年代的风潮；而另一些人则认为这是不思进取吃老本的结果。这里我们只讨论家用机行业。我觉得复刻没有什么不好，它确实能让那些错过好游戏的新玩家有了第二次接触到它们的机会，让老玩家重拾那一份感动。复刻值得肯定，那高清复刻就更应该是锦上添花了吧？未必！如果仅仅只是提高了游戏的分辨率，拉伸了画面尺寸，就再无其他新增要素的话，那这就不得不怀疑厂商的诚意了。说到诚意足，我唯一想到的就是在NGC上复刻的《生化危机》初代。本作应该是我玩过的画面最棒的NGC游戏了，除了画面的完全重制，还加入了一些新的玩法和敌人，初次接触会有一种既熟悉又陌生的感觉。游戏的评价非常高，用两个字来形容就是——良心！而这也正是大多数的复刻所或缺的。游戏我也相信这是目前HD化的最高水平。就目前的情报来看，《光环 战斗进化 周年版》是很有可能达到《生化危机》初代复刻版高度的。

其实对于高清复刻游戏，我一直很担心两个问题，一个是上个时代的游戏风格与节奏放到这个时代来是否合适？因为不久前玩过《终极地带2》，对它的记忆还蛮清晰的，印象最深刻的就是无比爽快的战斗间不停地穿插各种过场，原本流畅的游戏体验被破坏殆尽，这种感觉就好像观看激烈的比赛时电视里突然穿插一段无关痛痒的广告，让人郁闷无比。老玩家必然会对《终极地带HD》大加赞赏，但是那些初次接触本作的玩家呢？也会有如此的反应吗？另一个问题是，目前大多数的高清复刻游戏并没有改变游戏原有的材质，多边形数量在现在看来简直少得可怜，那么玩家还能接受近似方块人一样的角色在16:9的高清画面中移动和杀敌么？如今的玩家那么挑剔，因此高清复刻的道路没有想象的那么好走，想要成功，就必须拿出一点诚意来。既然材质等因素无法改变，那么就多塞点关于游戏的原画、采访、幕后故事等要素，又或者，像快要发售的"《生化危机HD》系列"那样，加入非常简单的成就奖杯设定，这样才更能吸引玩家购买游戏。

▼当年NGC版《生化危机》诚意十足！可以说是重制版游戏的最佳典范之一。



# 邪魔院

## 小编带你走进日本

如今去日本旅游是越来越方便了，尤其是每年的夏天，很多朋友都会选择去东瀛度过自己的假期。由于地震的后续影响，今年的赴日旅游并不景气，为此日本的商家也卯足了劲，想法设法以最诱人的条件招徕游客的光顾，不知你是否你也心动了呢？



### 东瀛采风

#### 八百屋

八百屋（やおや），中文意思就是蔬菜店，但现在日本多数八百屋都已经兼营百货业务。在日本生活过的中国留学生们肯定会为同一个问题发愁过——那就是肚子问题。大家在国内可能三天不到两天就会嚷着要去什么日式料理，日本风味，真真正正来到这块地方就可能不会高兴得起来。记得有一句真理："人的胃才是最爱国的"。出国之前一年，为了不至于经常在外就餐，笔者特意向母亲讨教过如何烹调最基本的菜式。以东京来说，在新宿、池袋这一块是外国人比较集中的地区，并不是每个人都富裕到餐餐下馆子程度，所以该地区的蔬菜店自然就有了生存的空间。对生活精打细算的人，往往就是附近的八百屋的常客。八百屋店里面的空间通常不大，但是所贩卖的货品一应俱全，新鲜的蔬菜、酱料、配菜，甚至米、盐、面包都有，日本人对于有限空间的利用率一向很高。



■新宿的这家八百屋远近闻名。



■100日元就能买到3个大苹果，如此的优惠也只有在这里才能享受。

在这些八百屋里面，不乏一些专门做国人生意的中国八百屋，例如桂林辣椒酱、东北饺子、二锅头、王老吉凉茶等等，还有在春节、端午之类的传统节日，还会适时地加上应节商品，真是勾起我们一众游子的思乡之情啊！可是一看那比国内高出好几倍的标价，立马觉得这思乡之情太贵了，还是老老实实打工去（T_T）。可能是日本本土人对我们的土货不是太感冒，平时都是说国语的顾客比较多。

#### 名词链接

**万屋**




看过《银魂》的读者都知道阿银他们有个"万事屋（よろずや）"，这部作品中的"万事屋"也来自于日本人生活里的"万屋（よろずや）"。和八百屋不同的是，万屋通常是指那些街头小巷随处可见的杂货店，主要卖吃的东西和日用物品。虽然在繁华的市中心，这样的小店铺已经不多见，但在很多老生活区尤其是一些纯朴的田舍，万屋依然是生活中少不了的组成部分。因为在万屋可以买到各种小商品，所以人们又喜欢把万屋叫做"何でも屋"，中文意思可以理解为——有求必应的商店。

**三河屋**



日语中的"屋"不仅仅是"屋子"的意思，八百屋、万屋以及三河屋的"屋"都指的是"店铺"的含义。传统说法中，三河屋是贩卖各种酒、味噌、酱油等酿造品的地方，又被叫做"酒屋"。在酿造工艺尚未走进工厂大规模生产的过去，作坊式的三河屋是老百姓获得酿制食品最方便的渠道。


■每逢七夕，竹枝上到处挂满了许愿的便签。



■商家在七夕节日期间也会进行各种促销活动。

### 流行与生活

#### 夏日七夕

很多人都知道，日本人和中国人每到夏天都过七夕的习惯。中国各地的传统习俗不尽相同，大多数地方在七夕这天拜七姐，搞乞巧节游行，民间手工艺人们都弄些精致的手工人偶出来摆放。在日本，七夕被人民看作为许愿日大家把想实现的愿望写在书签上然后挂在竹枝上，希望愿望成真。当清风吹过绑在竹枝上的竹签，转啊转啊，非常漂亮。有些社区也会在这一天举行祭典，似乎从这一天开始夏天就来临了。在仙台还有习惯在七夕当天晚上举行烟火大会，此举吸引数以万计游客前来，除了保留传统民间节日还可以振兴旅游业，可谓一举两得。

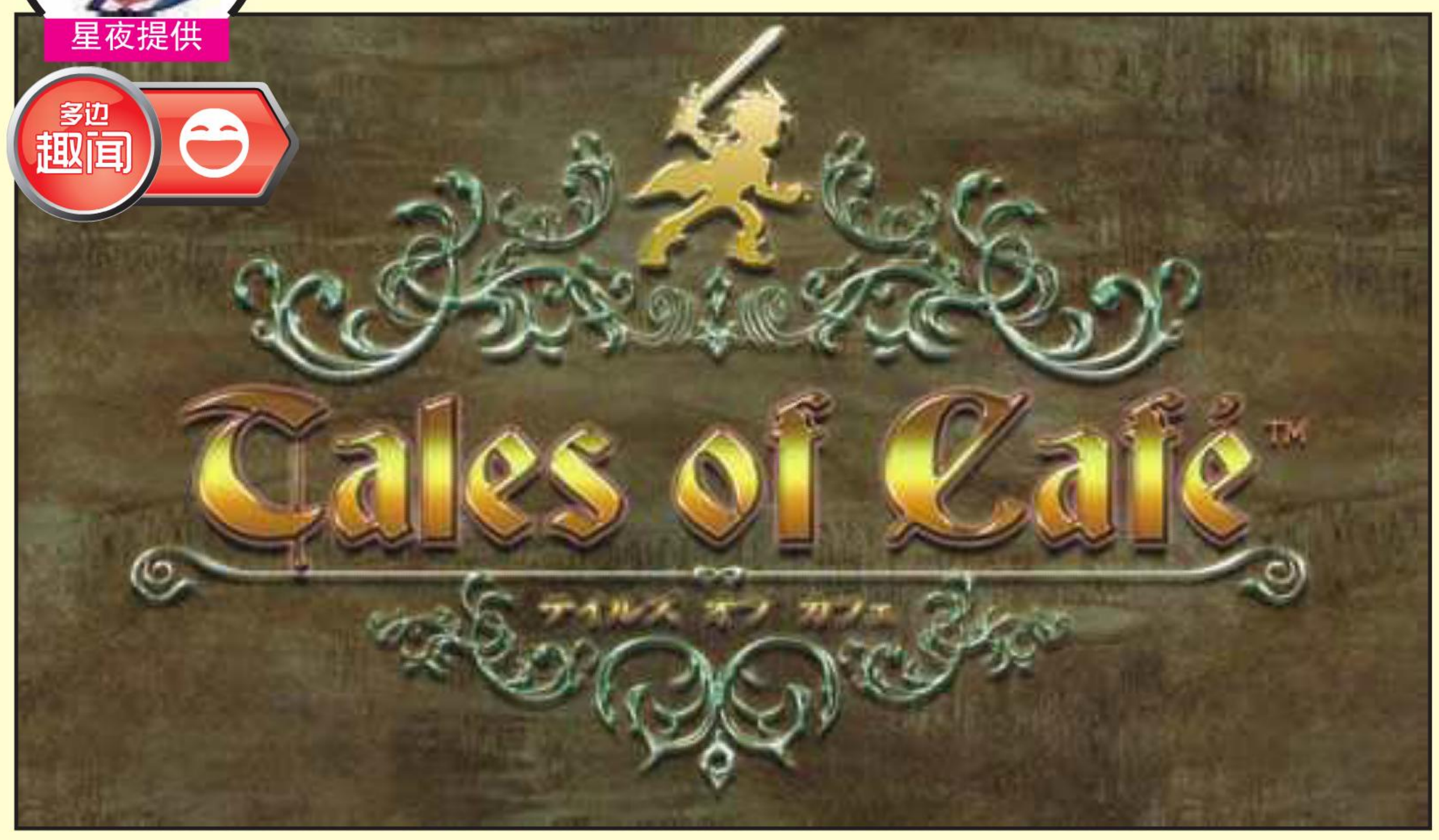




## “餐馆传说”夏季开张

星夜提供

多边趣闻




在日本，很多流行大作都有属于自己的主题餐馆，比如《GT赛车》、《怪物猎人》等，不过大多数都是限期开张，也就是仅在特定时间内做成特定游戏的主题，之后就恢复原状。没有哪款游戏比“《传说》系列”更适合打造主题餐馆，作为系列特色的料理系统向来就有花样百出的料理种类，从今年夏天开始，粉丝们就可以自己品尝到那些听起来很不错的菜了——为了庆祝“《传说》系列”诞生15周年，NBGI将与ufotable cafe连锁餐馆合作，将其东京高圆寺店和德岛店变成《传说》主题餐馆。

NBGI的这次合作名为“Tales of Cafe”，将于7月16～31日和9月1～18日之间限期开张，营业时间从上午11点到晚上11点。在此期间，两家餐馆会推出特殊菜单，其中的菜名将会参考PS3新作《无尽传说》所出现的料理。此外也提供了特制的麻婆咖喱和原创饮料，连餐具都是根据游戏中的图案而设计的。在此期间来到餐馆就餐，可以获赠特殊图案的杯垫(图案可选)，其中的特殊餐具也有销售。考虑到时候就餐的粉丝可能会络绎不绝，因此还有限制时间，每位顾客的就餐时间限定为60分钟。




▲ ufotable cafe德岛店。



▲ ufotable cafe东京高圆寺店。

## 三国杀《一将成名》扩充包武将简介之法正

狼来了提供

多边趣闻




说起法正，估计各位读者都不会对这个三国中的人物有太深的印象。法正为人心机重重，尤其善于洞悉人思，奇谋妙计，屡破曹军，数灭魏将。在蜀国，法正的地位甚至高过关羽张飞庞统等人，诸葛亮也对其奇谋称赞不已，陈寿更赞其可比魏国的程昱、郭嘉。在蜀国他是惟一可以与诸葛亮抗衡的智囊型人物。在正史中，诸葛亮为宰相，主要为刘备打理内务，而善用奇计的法正才是真正随军征战，为刘备出谋划策的军师人物。今天狼便为各位读者解读一下这位“蜀汉的辅翼”。

法正为三体力武将，拥有两个技能。

【恩怨】——锁定技，其他角色每令你回复一点体力，该角色摸一张牌；其他角色每对你造成一次伤害，须给你一张红桃手牌，否则该角色失去1点体力。

【眩惑】——出牌阶段，你可将一张红桃手牌交给一名其他角色，然后，你获得该角色的一张牌并立即交给除该角色外的其他角色，每回合限一次。

恩怨这个技能分为两个部分，它体现了法正为人的性格，恩怨分明、睚眦必报，历史上法正掌握大权后，曾经对他有过小恩惠的人都受到了他的照顾，与他有过小矛盾的人，他则携私报复。所以在三国杀中，同伴为法正恢复体力即可获得一张手牌作为报恩，而对他造成伤害的人假如不交出一张红桃手牌，就只能无奈地失去一点体力。这使得恩怨即可当作辅助，又能防御自保，对魏国卖血武将来说是非常大的威胁。

法正作为蜀汉第一谋士的神奇之处则主要体现在第二个技能眩惑上。这个技能来源于刘备攻打刘璋之时，法正书信予刘璋，巧言相劝，迷惑视听，方才无损兵卒的攻下刘璋。眩惑的控场能力优秀，可以在给对方红桃手牌之后，拿走对方的装备，在削弱对手的同时增强自身的防御，相当于一个无视距离，也无法无懈可击的顺手牵羊，较好地克制了藤甲空城的诸葛亮、贾诩的帷幕以及徐庶的无言技能，相比起需要卖血才能获得对方装备的司马懿而言更为主动，且对敌方的手牌情况也有了控制；作为辅助，法正和华佗，孙尚香，刘备等武将有着良好的互动。在狼的亲身体验中，法正可以主动帮助孙尚香进行枭姬，然后将装备交给刘备；孙尚香又可以为法正联姻回血，通过恩怨获得手牌，节省了联姻的消耗；最后刘备即可将装备还给孙尚香，又可给法正红桃手牌。此外法正还可以为爆发型武将的同伴送去桃子、无中生有、五谷丰登、火杀等优质牌。不仅如此，法正作为单独的存在，两个技能相辅相成，形成一个完美的循环牵制：你想杀我，就请掉血；你不想掉血，请给我红桃；你给了我红桃，我来眩惑偷你好牌；你不想被偷好牌，请不要给我红桃；你不给我红桃，请掉血；你不想掉血，请别杀我…

法正的技能看起来似乎并不强大，但是作为“辅翼”，这两个技能的设计还是非常有意思的，想要法正成为队友的最强辅助，不仅需要用他的人有智慧，还需要队友也拥有配合的智慧。如果你偏爱于智囊型的武将，不妨体验一下蜀国势力真正的第一谋士——法正的魅力。


九兵卫提供

# Ps Home 跨越银河的超时空演唱会

多边趣闻

继曾经在玩家中一度引起话题的“初音演唱会”之后，近日 Ps Home 平台又将和另一部人气作品合作，面向所有玩家召开一场前所未有的虚拟演唱会，这就是——Macross F 超时空 Super Live。作为近年来最受关注的动画之一，《超时空要塞 边境》不仅 TV 版动画大受好评，先后推出的两部剧场版动画也赚足了人气与喝彩，两位银河歌姬——雪莉露（May'n）和兰花（中岛爱）的歌声更是打动了无数 FANS，而她们也将是本次演唱会的主角，届时玩家能够在现场聆听到《射手座☆午后九时 Don't be late》、《可曾记得爱》、《北十字星》等诸多来自原作中的名曲

这场演唱会将对所有日服用户免费开放，玩家只要在开演时间内登录 PSN 即可尽情观看银河歌姬们的精彩演出。除了演出本身，玩家在 Ps Home 还可以参观到英姿飒爽的 VF-25，铁杆的 FANS 甚至能够买到专用的应援道具并为这场虚拟演唱会呐喊与喝彩，是不是听起来很神奇呢？（笑）

| 演唱会日程： |
| --- |
| 7 月 23 日（周六）20：00 开演 |
| 7 月 24 日（周日）13：00 开演 /20：00 开演 |
| 7 月 29 日（周五）13：00 开演 /20：00 开演 |
| 7 月 30 日（周六）13：00 开演 /20：00 开演 |
| 会场：“Macross F 超时空 Super Live” 特设舞台 |


▲这一次银河歌姬们来到了 Ps Home！


▲玩家可以利用广场上的这架 VF-25 前往演唱会特设舞台。


天行者提供

# 极尽奢华的宇宙侵略者腕表

多边趣闻

众所周知瑞士诞生了众多腕表的奢华品牌，但是今天我要介绍的这个公司相信许多人都感到非常陌生——RJ-Romain Jerome。这个公司的历史一点也不悠久，因为它于 2004 年才创立，这么年轻的公司生产的腕表能成为上流社会名士们追捧的对象肯定是有原因的，因为 RJ-Romain Jerome 的理念是，生产的每一块腕表都有自己的历史故事。比如它们成出品了 "Titanic-DNA"，这块腕表的主要制作材料就是来自已经沉没的泰坦尼克号船体碎片，全球限量 2012 块，售价接近 20 万美元；另外一款比较受人瞩目的系列是 “Moon-DNA”，腕表的材料分别来自月球表面的尘埃、阿波罗 11 号的碎片以及国际空间站宇航员的宇航服纤维。，全球限量 1969 块，以纪念那一年人类首次登月。而今年的 6 月 21 日，RJ-Romain Jerome 又和游戏公司 TAITO 推出了“宇宙侵略者”系列！

“我毫不避讳地讲：小时候我就是《宇宙侵略者》的死忠。”RJ 的 CEO Manuel Emch 如是说道，“它当年经典的像素形象至今也非常流行。”这块腕表同样采用和阿波罗 11 号相同的材料制作，表盘雕刻了游戏中的角色，当然这只是一种摆设而已，表盘四周分别有四个类似于当年的登月舱似的“脚”。作为又一款艺术品，它的售价依然不菲，RJ-Romain Jerome 一共会推出黑白和彩色两款，分别限量 78 块，以纪念这些侵略者首次登陆地球的年份。





友基特约小教程　BOSS的角色创作

作　者：Hint Lee
使用软件：Adobe Photoshop CS2
使用设备：友基漫影1000L数位板

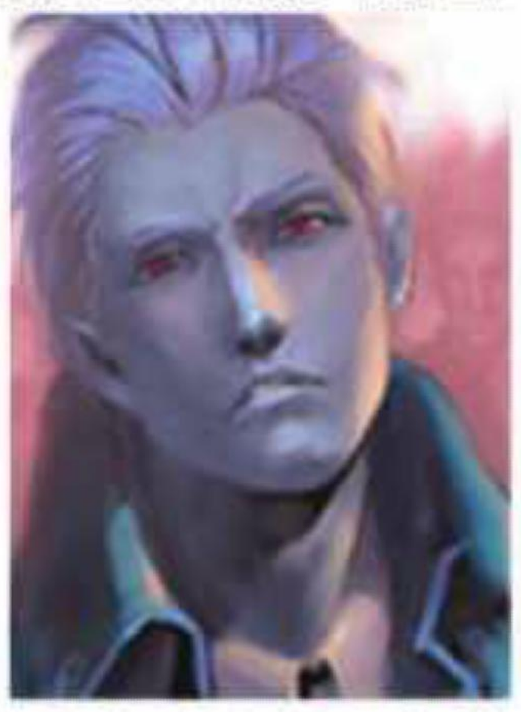
前两次的教程主要是讲述技法的，这次我要分享一个角色由想法到表现出来的整个过程。我把过程归纳成3个步骤：议定角色的故事背景、议定人物风格造型、最终人物定型。

1．议定角色的故事背景

这次的角色和前两期设定的角色处于同一故事背景。他是故事里面的最终Boss，故事讲述的是在虚构的世界里出现了一股暗黑力量，幕后的Boss操纵来自暗黑世界的士兵——恶灵，企图用人类的生命唤醒被封印的召唤兽。一个由古代传至今的忍者组织，派出他们最精锐的部队阻止这场浩劫。

2.议定人物风格造型

当故事背景议定好，我们就可以开始刻画人物个性和造型。这次要画的最终Boss我希望他是黑色调、身型不太但强壮、帅、最好有点绅士的感觉、不张扬带点阴沉。想到这一步我脑海里想到的还是比较模糊。于是我先画了下面第一张草图。



从这张图我找到了一点感觉，之前想过很夸张的发型，但都觉得不太实在，最后选择了这个比较简单的经典发型。还有蓝色的头发和灰白的皮肤都保留了。蓝色是冷色和暗黑很配，而灰白的皮肤是参考了吸血鬼的造型。在保留这些元素的情况下我又画了下面的草图，希望找出一些服装的感觉。



从一开始我就认为角色是身披黑色的盔甲，但一直都没有想到盔甲的造型。画这张图的目的是画一下他穿便服时的造型，看能不能让角色的个性更加鲜明，从而获得盔甲的灵感。从这张草图中我分离出3个有用的元素：盔甲的感觉、皮带扣的十字纹、还有袖子的菱形图腾。后来我发现这个造型和FF零式里某角色的造型非常相似......各位相信我，我不是有意抄袭的。哈哈～



在画了两张草图之后，盔甲的造型有了一个大概的雏形。我确定了肩膀上的角和一些盔甲的分布，还有面具。肩膀上的角是很尖锐的，寓意着危险和攻击性，呈一个放射性的排布，有一种扩张的感觉。

3．最终人物定型

最终定稿时我把盔甲改成紫黑色，这样的盔甲出现在不同光线的环境下，视觉效果都会比较丰富，也很接近暗黑的色调。盔甲上的花纹都是设定成带钩的弧形花纹，把暗黑和邪恶的感觉营造得更细致一些。



总结这次的创作过程，当一个角色总是感觉很模糊，想不出具体特征的情况下，可以尝试多画几张不同状态下的角色草图，来捕捉其中有用的特征，再归纳起来就可以很快地创作出你心目中的角色，千万不要太强求一次成型。

# 《口袋妖怪》登陆 ios 平台

纱迦提供

多边趣闻

众所周知，任天堂目前的主要对手就是由 ios 和安卓领衔的智能手机，因此 ios 和安卓用户要想在智能手机上玩任天堂的游戏不太现实。不过正如俗话所说，世界上没有永远的敌人，只有永远的利益。如今大名鼎鼎的《口袋妖怪》已经于 7 月 15 日登陆 ios 平台了。

ios 平台的《口袋妖怪》游戏名为《ポケモン言え TAP？》，由 Pokemon 制作。游戏类型为音乐，这是一个根据目前人气极高的歌曲《ポケモン言えるかな ?BW》改编的小游戏。玩家要根据提到的口袋妖怪名字来点击对应的卡片，可以说是一款专门为 FANS 制作的游戏。游戏的耐玩度自然不高，大小也仅为 15.3MB，不过是免费的，所以人气很高，目前获得了用户 4 星以上的评价。

其实只要在 App Store 搜一下，你就会发现原来《口袋妖怪》早就已经大举进驻 ios 平台了，只是以游戏方式登陆这还是第一次。虽说在智能手机上不太可能玩到正规玩法的《口袋妖怪》新作，不过之前的老作品还是有希望的哦！









# 比赛结束啦！冠军诞生啦！让我们祝贺……

金馆长提供

多边趣闻



段暄经典决赛三段式……不过我今天要说的可不是真实的比赛，而是一场发生在《WE2O11》中的比赛。

每年，KONAMI 都会举办一场名为“PES/WE 2011 World Finals”的比赛，邀请全世界《WE》玩家参与，角逐世界第一《WE》玩家的宝座。今年日本地区选手选拔赛刚刚结束，产生了日本地区的代表。

本次比赛 6 月中旬开始进行预选赛，最后进入决赛的选手共有 16 名，除了专业玩家外，还有一些非专业选手脱颖而出，甚至包括两个相声演员（虽然是一轮游……）。本次比赛限定为 PS3 版，规则非常详细：

1. 只能使用国家队

2. 天气为晴天，关闭受伤选项，可更换三人，普通视点，全部球员状态为普通，CPU 为最高级。

3. 可以携带 USB 存储器，用于读取原创阵型设定数据。

4. 比赛分为循环赛和淘汰赛，循环赛中若两选手同分，则按照净胜球－进球数－直接交锋成绩（优先度从左至右由高到低）来计算顺位。

经过一番激烈的较量，预选赛选手**モモヘイ**和去年的冠军**マイキー**杀入了决赛，最终，操纵西班牙队的**マイキー**选手凭借丰富的经验在下半场最后 20 分钟内连进两球，虽然**モモヘイ**的巴西队最后扳回一球，可惜无力回天，只能接受失败的命运。

更关键的是，比赛结束后，所有选手被邀请试玩了最新作《PES2012》的开发中版本，这些令人羡慕的该死家伙……

# 《⑨的躲猫屋 · 红魔城之夜》

洛克提供

多边动漫




如果你是经常参加同人展的 ACG 爱好者，那你应该有听说过“正经同人”这个名字。没错，就是这个推出了数款同人桌面游戏、参与了部分《三国杀》卡片绘制的同人游戏社团。本次要介绍的是由“正经同人”所推出的以《东方 Project》为主题的卡牌游戏《⑨的躲猫屋》的最新版本《红魔城之夜》。

《红魔城之夜》最多支持 4 名玩家同时进行游戏。游戏中玩家需要扮演《东方幻想乡》中的人气角色，赌上“最强”的名义进行一场没有硝烟的对抗。一方面玩家可以通过丰富多样人物卡组合来获取相应的分数，最后通过获得指定分数取得胜利；另一方面则要利用人物卡发动自己的专属技能干扰对手得分以确保自己的优势。此外还要注意不要让在这场躲猫猫游戏中扮演“猫”的冰精琪露诺抓到自己，以免被变成冰冻油库里从而在游戏中出局。

本作延续了《⑨的躲猫屋》规则，游戏上手简单、战略性十足，制作组在之前的基础上对老版本规则进行了全面优化，使得游戏过程变得更加畅快和激烈，极大的增加了可玩性，推荐《东方》爱好者和桌游爱好者尝试。

※除本游戏外，“正经同人”社团还推出了多款桌游，感兴趣的玩家可自行去互联网上搜索相关资源。

# 动画电影《穿靴子的猫》

奈落提供

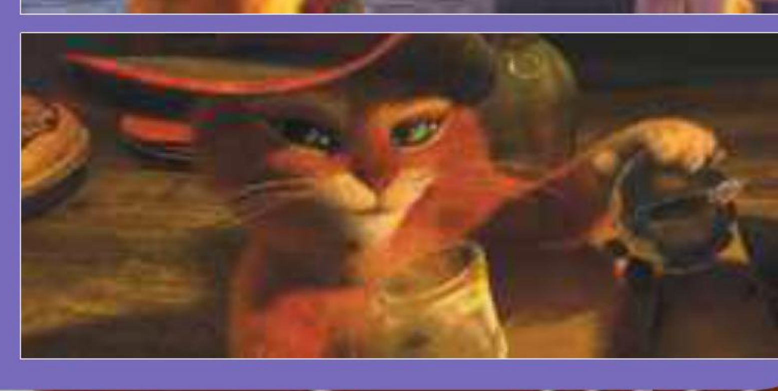
多边影视




还记得《怪物史莱克》里那只风流倜傥、武艺精湛、擅长卖萌的靴子猫么？这只由“佐罗”安东尼奥 · 班德拉斯配音的超级猫大侠，由于把酷和贱完美融合而大受欢迎，终于自立门户，将于今年 11 月主演一部属于自己的电影！

电影由《怪物史莱克 3》导演克里斯 · 米勒指导，班德拉斯依然为靴猫大侠献声。故事讲述了靴子猫遇到史莱克前闯荡江湖的故事，虽然整体风格比《怪物史莱克》稍显严肃，但是各位请放心，这只猫一会耍酷一会卖萌的本性可不会收敛。本片中原本游走情场自如的靴子猫将遭遇爱情，深陷另一位神秘猫女的情网，同时保护肥鹅大妈下的金蛋不被坏人偷取。电影模仿意大利老式江湖片的风格以求装酷，加上靴子猫独特的卖萌魅力，一定会让观众在剧场中笑翻。爱猫人士们 11 月千万不要错过这部电影！





# 自由谈

栏目主持 奈落 美编 AliceSASA



**随着暑期的到来，游戏业也进入了相对淡季，发售表上的大作屈指可数。不过这也正是“暴风前的安宁”，接下来的欧洲游戏展和 TGS 将再次重燃热火，9 月更是将迎来一年中的大作狂潮。各位不妨借着这段时间体验一些别的娱乐，看看书、做做运动、恶补一下影视动画作品也是不错的选择哦～这次就为大家准备了一篇稍稍有些伤感的文章，希望各位喜欢！自由谈期待你的声音，投稿信箱：tt@ucg.cn**

## 盘，到底是名词还是动词？

作者 方达

某个六月，我穿着用十元钱租来的学士服，拿着那写着几个烫金大字的毕业证，在太阳底下摆出各种撩人的姿势，想用一系列勾魂的表情来为自己的大学时代留下一些青春存在过的证据。

除了毕业证书上的那个名字，此情此景几乎和去年前年大前年的景象一模一样，一切就像是熟练的复制粘贴，路人说这叫单调的重复，可是闷热的学士服下面，我们似乎都在极力地忆想那些被时光埋葬的片段。进而，哥儿几个的目光依次透过那些厚厚薄薄、或有或无的眼镜片儿，整齐聚焦到了我的身上。

我知道他们想到了什么。

一个字，盘。但我不知道他们究竟认为这是个名词还是动词……

一开始，应该算是一个名词吧。

大一那年，我从我的皮箱中掏出了几张英语学习的光盘。寝室的哥们儿们也是刚刚相熟，大家看到这一张又一张的盘都仿佛像是打了鸡血一样的兴奋，也萌生了诸多的想法：小 A 说他要好好学习英语，因为他高考的时候英语就考的很水，所以，他似乎是下定了决心要在这所大学里把曾经丢失的东西努力找寻回来；老 D 想要出国去深造，他信誓旦旦地说“与英语的作战就从今天开始了”，搞的大家很是热血；小 G 说他要进字幕组，汉化组，这个组那个组，除了山口组，他似乎对任何组都跃跃欲试。

没有人笑话我们的这些举动。那年，我们都有属于我们的梦想，盘，不错，就是一张盘，一张直径十二厘米的塑料片，完全有能力搞得整个世界沸腾。

大二那年，纠结在这一层 AZO 有机染料上的东西，已经不再是“梦想”那么简单而单纯。

小 G 总是问我：“老达，你说，东京热不热？”

东京热不热，去看天气预报好么？为什么来问我。后来我才渐渐知道，原来小 G 问我的不单单是一个关于天气的问题。通常，我的回答是“干我鸟事儿”，于是小 G 就悻悻的离开，然后把这个问题抛给下一个在门口焦急等待的面容猥琐的哥们儿。

可能也是因为这样的原因，我的英语学习光盘被抛弃了，而“日语学习光盘”逐渐开始受到了热捧。笔记本上的刻录光驱终于派上了用场，总有兄弟在我忙着刻盘的时候走进来，静静的递过来一听啤酒，目光清澈而坚毅的望着我，然后拍拍我的肩膀说：“老达，看你的了。”

我燃了。

他们在期待快乐，而我在寻找快乐，这些日子我一直询问过去的我，真的是这么个道理么？

大三那年，我们和那些曾经的承诺渐行渐远。

寝室八个人里走了一个人，来了一台 X360。走的那个人叫做老 D，他果然出国深造去了，而且，造的还挺深，据说是要在加拿大呆上好一段时间，我忽然觉得老 D 活的貌似是最精彩的，最受用的，最真实的，“与英语作战”的计划看起来他一直都没有断过，只不过有些时候我们忙着我们的现在，而他琢磨着他的未来。那些日子，我经常会胡思乱想，当然，也经常被打断。

“老达，刻张盘，实况。”

小 A 拿着手柄，坐在显示器前向我大声喊着。我便熟练地寻找镜像，然后刻录机开始七分半钟的呻吟。碟仓弹开的一刹那，我能看出那些渴望游戏的哥们儿们的眼神是多么的晶莹，那种情感要远比大一刚刚来到这里时讨论那几张英语学习光盘时来的强烈。

而且，朋友们已经习惯我把盘刻飞了，那一瞬间，大家的眼神更加的刺眼。

这个时候小 A 就会把手柄一扔，从座椅上站起来，在他的床上胡乱的抓起手机、钥匙、香烟，然后拍拍其他人的肩膀或屁股，吵嚷着说“不玩儿了，不玩儿了，出去喝酒去！”众人心领神会，X360 也得到了暂时的喘息机会。

奇怪的是，每次大醉回到寝室以后再刻盘，十有八九都会成功。

微醺的时候我也向小 A 解释过，盘的问题并不是酒的问题，以我的能力我不能左右刻飞的几率更不能保证成功的几率，我也未曾把喝酒的几率和刻飞的几率联系在一起。

小 A 搂着我的肩膀，为我点上一支香烟。他说他根本不在乎盘的问题，他更在意的是一辈子的兄弟。那些废掉的盘可能是偶然，但是飞盘过后出来喝酒却是逐渐养成的必然，有些时候，我们竟然莫名其妙的期待那些盘废掉，期待成真之时，我们就会像是幼儿园里犯错误的小朋友得到了老师的大赦一样，飞一般的奔向小饭馆。

说穿了，大三一年，我们的那些无数个酒醉后或狂笑或流泪的夜晚，全靠那台 X360 和那堆盘来苦苦支撑。这的确是一个与游戏盘和 X360 有关的奇怪的借口，但这也可能是我们在游戏中和游戏外肆意挥霍可以预见的存在，可是有一件事情是不会变的，那就是在多年以后我们可能会为这些日子唏嘘慨叹，但绝对不会为那段肆意妄为的日子后悔。

直到毕业的散伙饭那天，小 A 还提议多加一把凳子，然后把那台 X360 和那堆刻录盘放在上面。尽管老 D 走了，可是 X360 又补了上来，寝室依然是八个好兄弟，只不过其中一个人从来不抽烟，从来不喝酒，从来不抱怨，并且无论夜多深，他都为酒醉的我们等门。

他们说他无生命，可是我们就是认为他一直精彩的活着。

真想要和那些盘以及那台 X360 喝上一杯，可是那台 X360 已经被我们送给了我们的师弟。说到底，四年里该想的不该想的都想了，该玩儿的不该玩儿的也都玩儿了，年少轻狂的日子做的都是一些选择题，单选或者多选，满分或者白卷，与游戏无关，与心情类似。小 A 说把这游戏机放在学校吧，也好给我们在学校里留个念想，别让这游戏机毕业后和我们一起天南海北的像没头苍蝇似地奔波，等大家稳定了，再回学校来把他接走。我大为赞成，因为这 X360 在哪儿，我就得在哪儿，游戏机等着被我们玩儿，我还等着给兄弟们刻盘，保不齐哪一天，谁又握着一个手柄，在镜头里出现，冲我大喊“老达，我要 ×× 游戏”，我还得老老实实的刻着一些盘，用七分半钟的时间，换回一个夜晚，一个礼拜，一个月，一年，或者是一辈子。

大四的最后一天，我们所有人用行动描绘出了文章开头那个略显滑稽的画面。疯狂过后，我让大家把拍出的所有毕业照片传到我的邮箱里。哥儿几个很是好奇，问我是不是也想搞个什么门之类的。我笑笑，我们这些人，混入大于等于十个人的“人海”中就已经彼此难以辨认。如此平凡的样貌和拙劣的表情，其背后并没有什么绯闻的潜质，而那些傻傻的照片，只不过是我想留给我们自己一扇通往回忆的门。

“照片处理一下，我来给大家刻些盘。一人一张，以后见面，X360 是暗语，我们以掰盘为号。”大家一阵哄笑。

我想过最后的结局，就是这样。也许把我们这些人的影子，留在光盘中，然后，放在箱子的最底层，就是对“盘”最好的解释。

说着说着，盘的词性就在渐渐的变化。或许，盘，更应该是个动词。

它是一个与“离别”意义相反的字眼，是一份盘踞在心底想走却始终走不掉的坚持，是一段摸到刻录机的碟仓，X360 的手柄，小饭馆的酒杯，七元的塔山就会不由自主想起，然后死死纠缠、越盘越紧的怀念。

如果说一切都是铺垫，那么最后这些“盘”盘在了心里，我们的青春也就发了光，是黑是红还是白？我们统称其为色彩。不论房价高的有多么离谱，我也情愿在我的心中为这些东西留出一个角落，盖上一间房子，用它去存放我们的那些关于游戏、东京热、友情的过往。

火车站前的广场上，我们拖着皮箱书写最后的离别。那一刻我才知道，在这看起来如此涣散的青春下，其实我们在不经意间早就铺好了一条属于我们自己的路，原来，我曾经胡思乱想的那些，真的是多余的，曾经害怕茫然的我们却也找到了自己的方向：热血的老 D 先走一步，做了不会游泳的海龟；关心东京天气的小 G，果真学了日语，并且学的比英语强了太多太多，兴趣使然吧；而爱着 X360 的老 A，临行前什么也没说，他只是给了我一个厚重的拥抱，拖起皮箱转身就走。他转身后那毅然决然的脚步告诉我，游戏的背后，并不是空荡的躯壳。

有些不舍。

盘，请盘住有关它的佚事吧。

顺便，也盘住易逝的他们吧。

如果可能，拜托你，请盘住这段已逝的时光吧。



**本栏目文章仅代表作者个人观点。**

# 尚未完成的达摩娃娃






东京涩谷街头，身穿不起眼的深蓝色衬衫，带着半框眼镜的英国人 James Kay，穿过熙熙攘攘的人流，他的视线前方是一家自己经常光顾的咖啡店。尽管这座东京最著名的商业街一直以标新立异著称，但这名出生在荷兰的英国人还是显得与外界有些格格不入，即便如此，James Kay 依然乐意称呼日本是“像家一样的地方”，你一定想知道其中的原因。三年前，他和好友 Paul Caristino 在东京建立了一家游戏制作公司 Score Studios，“如果说过去三年我都在兴致勃勃地拍摄涩谷街道的照片，那肯定不是真的，我不是以日本人的角度在这里生活。” 事实上，James Kay 对日本的流行文化保持着适度的热情，但并不狂热，“此前，很少有外国人能在日本游戏业取得成功，而现在的趋势是，东西方的交流合作会越来越深入，每个地方都有积极和消极的一面，我更多地看到了东京积极的一面。”

James Kay 和 Paul Caristino 是来日本淘金的，听上去一点也不浪漫，但这个故事不乏精彩和曲折的元素，两人的公司在日本游戏业站稳脚跟绝非易事，尽管怀揣着打造次世代游戏的梦想，但他们依然要脚踏实地的从 iphone 游戏做起。说一口流利日语的 James Kay，很喜欢参加日本的达摩娃娃庆典，看到摆得像山一样高的达摩娃娃们，他就难掩内心的激动之情。“我刚来日本的时候，买了一个达摩娃娃，你可以许愿，把想法写在它的脑袋后面，然后用笔将它的左眼涂黑，按照日本人的传统习惯，如果愿望最终实现，你要亲手为它涂上右眼。” James Kay 的愿望当然是 Score Studios 能够取得成功，但实现它又谈何容易，“我把达摩娃娃放在书桌上，每天我们都大眼瞪小眼地注视着对方，我不知道明年是否能将它的右眼涂黑，但我会在这里一直奋斗下去。”

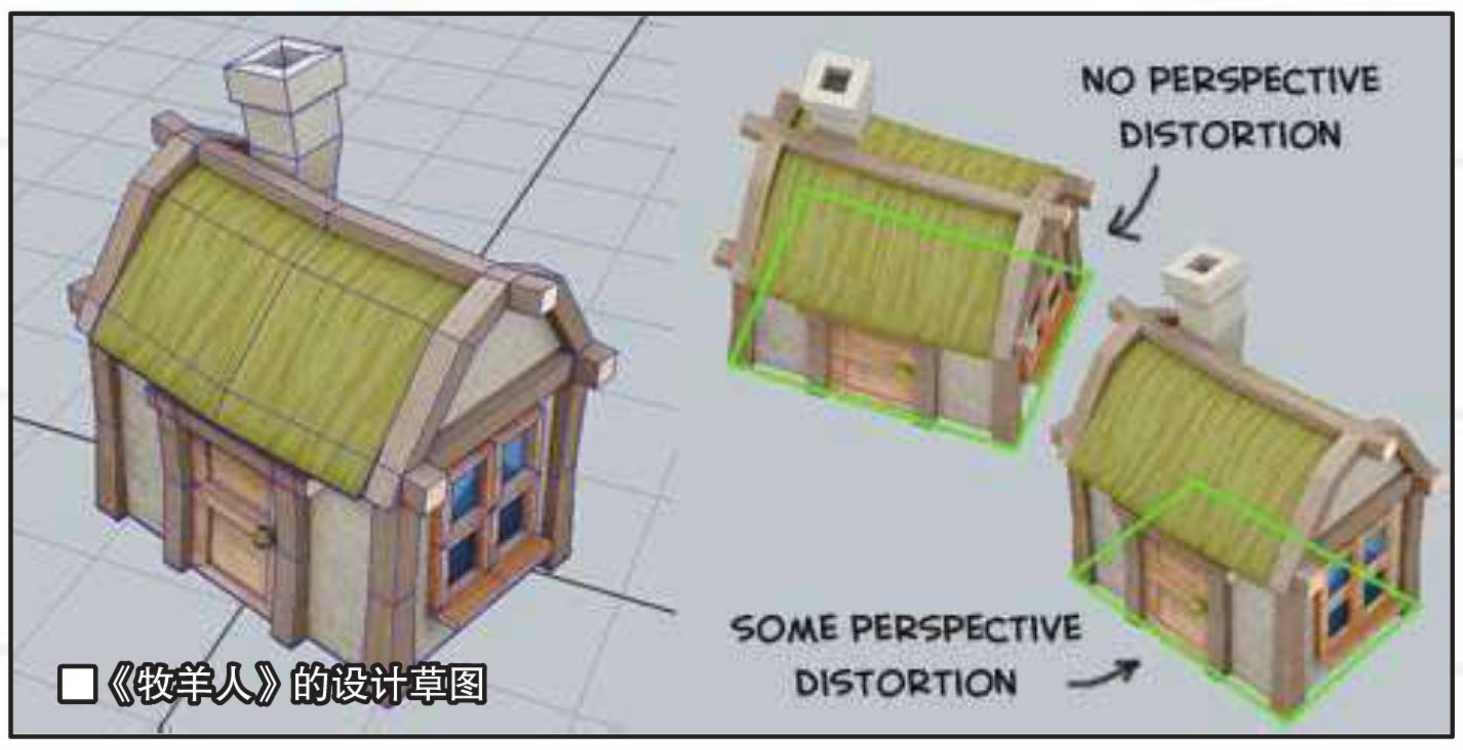
James Kay 的童年与游戏结下不解之缘，他的父亲是一名铁杆技术爱好者，使得他很早就拥有了一些同龄孩子很难企及的硬件设备，比如 Texas Instruments 99/4A 家用电脑，他在上面玩过各式各样的游戏，不幸的是，某个夏日的早上，当他再次开机时，机箱升起一缕青烟，随后便闻到了烧焦的味道，James Kay 的第一台游戏设备就这样报销了。在英国一所艺术院校完成学业后，他来到伦敦求职，并在大名鼎鼎的 Criterion Games 工作了十年之久，先后参与过《火爆狂飙 2》、《火爆狂飙 3》和《火爆狂飙：复仇》等竞速游戏的开发。2004 年，EA 正式收购 Criterion Games，并在两年后对这家制作组进行了重组，导致大量裁员，James Kay 也在其中。由于在大学时曾自学过日语，加上对英国游戏业的发展现状感到失望，最终他接受了 Marvelous 公司的聘请，来到日本加入了《牧场物语》的制作团队。

澳大利亚人 Paul Caristino 的经历和 James Kay 有不少相似之处，他曾为 EA 效力多年，后来又回到澳洲工作了一段时间，来到日本后，他曾在宫城县担任英语老师，随后又被 tri-Ace 录用，成为研发部门的一员。作为 NDS 游戏《北欧女神：负罪之人》（Valkyrie Profile: Covenant of the Plume）的开发者，他主要负责引擎的制作，并优化了游戏的画面特效。Paul Caristino 目前居住在福岛县，爆发海啸时恰好前往别的城市，看到熟悉的地方毁于一旦，他在 Twitter 上充满感情的表示，“我非常同情日本的老百姓，他们真的非常坚强而有序，这是改变我人生的一次事件，看到电视画面后，我由衷地觉得人生苦短。” 既然生命短暂，更应该活在当下，James Kay 和 Paul Caristino 在咖啡馆聊天时一拍即合，两人决定离职，共同组建一家属于自己的游戏公司。


Devil's Third 的游戏画面。

他们并不完全赞同日本游戏公司的运营制度，Paul Caristino 表示，“日本人似乎把工作看得比家还重要，他们很喜欢加班，工作方式却缺少灵活性，尤其是缺乏交流，不仅是部门之间，团队成员也很少沟通。” James Kay 在自己的博客上指出，日本的员工合同的内容大都很笼统，因为具体的条款和规则都在员工手册中加以明确规定。有些规则显得不近人情，比如在办公桌上不能吃热饭，不能在办公桌上睡觉，禁止在厨房补妆等。“很多西方人并不适应日本公司的规定，通常我们会认为工作环境就应该让人感到舒适自在。” 建立 Score Studios，一方面可以让两人无拘无束的施展自己的才华，另一方面也能更好地将经典的日本设计风格同西方灵活、务实的工作理念结合，打造更具品质的作品。他们的战略是先涉足 iphone 游戏，然后逐步转向 PSN 和 XBLA 平台，在完成资本积累后，再大步迈向次世代游戏领域。

不过，在日本创办一家游戏公司的繁琐流程，还是让两人感到有些吃不消。James Kay 回忆说：“日本有些法律很模糊，而且政府机构内部多个部



□《牧羊人》的设计草图

门都有管辖权，同样一件事情，可能得到不同的结果。虽然规定很多，但通常都是原则性的条款，比如我们在建立公司时要进行保险登记，于是我问办理人员，如果我们不那么做，结果会怎样？得到的答复是，你们应该这么做，如果不做，也不会怎样。”最终，两人委托了专业公司来处理公司注册事宜，他们还聘请了一位会说英文的日本律师，应付各种繁琐的法律文书，James Kay 抱怨道：“有三十多页纸需要填写内容，我一股脑将他们丢给了公司的委托律师。”当然，日本政府对游戏产业也有不少优惠措施，比如一家外国公司如果聘用了日本员工，在缴税日期上会有所放宽。经过 60 多天的奔波，Score Studios 终于诞生了。

开设一家规模与 Score Studios 相当的游戏公司，各项手续费用相加大概在 675-900 美元左右，算上昂贵的律师费，成本接近 2250 美元。接下来，在游戏市场如何赚到第一桶金，成为摆在 James Kay 和 Paul Caristino 面前的首要问题。他们先后在 iphone 上推出了三款小品级游戏《DMTools》、《Videopoker》和《Togglights》。前者是一款专门为龙与地下城的爱好者提供的跑团工具，可以便捷的记录各种冒险中的数据。《Videopoker》是流行的扑克牌游戏，本作加入了五种迥异风格的牌面设计。《Togglights》则属于那种简单但令人沉迷其中的游戏，玩家要让盘面上的所有 LED 灯亮起，每按一个位置，周遭的 LED 灯或明或暗，只要找到其中的规律，迷题就可以迎刃而解。上述三款游戏尽管在 App Store 销量一般，不过 Score Studios 还是吸引了外界的关注。

随着《牧羊人》( Flock It ) 的发售，真正让 Score Studios 在游戏业站稳了脚跟，本作当年收入就超过了 100 万美元。游戏上手十分容易，玩家的任务是驱赶羊群到羊圈之中，过程中需要绕开障碍物、森林和围栏，游戏包含 30 个场景、6 个迷你游戏，以及丰富的成就设定，发售后他们还推出了数款内容厚道的升级，并制作了一个以羊群为时针的免费时间显示软件。James Kay 表示，目前不少日本游戏开发者还采用硬编码的方式制作游戏，而他们则会在开发初期花时间制作一系列的定制工具，为后续工作铺平道路。“日本不少开发团队一边制作游戏，一边创建工具，浪费了太多时间，这是他们无法在高清游戏领域抢占先机的重要原因……如果我们采用硬编码的方式，根本不可能如期为《牧羊人》创造那么丰富的游戏内容。”

在《牧羊人》开发过程中，他们使用了 Autodesk Maya、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 以及大量自制工具，游戏采用了卡通风格，色彩艳丽，充满怀旧的味道。虽然当前不少 iphone 游戏都采用了虚拟遥杆设计，但 James Kay 认为这并未充分发挥 iphone 的操控特性。他大胆采用了全屏触摸控制模式，成为本作可圈可点的设计之一。“想法是游戏业很廉价的货币，因为每个人都有自己的点子。我们的成功在于善做减法，而非一股脑的堆砌各种不着边际的内容。”不过，James Kay 也承认《牧羊人》本该表现得更好，“我们缺乏市场经验，游戏发售日定在 10 月底，邻近万圣节，那些万圣节主题的游戏才是热门，接下来是感恩节，游戏大作纷纷促销降价，这对《牧羊人》的销售造成了不小压力。”



“我时常和 Paul Caristino 交流日本游戏开发经验，很认同树立权威的管理架构的必要性，最终有一个人能够拍板决定，这会让工作变得更加高效，谁是这个项目的头，谁就有权决定，事实上，《牧羊人》就是 Paul Caristino 的创意。”随着 Score Studios 取得初步的市场成功，James Kay 在日本的生活也变得更加从容。除非遇到紧急情况，他通常都会睡到自然醒，洗漱完毕后，冲上一杯咖啡，打开电脑浏览电子邮件，决定一天的日程安排，然后一口气工作 12 个小时。有趣的是，今年情人节他收到了几个日本女孩子赠送的巧克力，James Kay 笑着说道：“日本的情人节和西方不同，巧克力有一种‘祝福和体贴’的意味，女孩子会送给身边感到孤独的朋友和同事，也许在他们的眼中，我这个大鼻子老外也应该是很孤独的吧。”

2011 年 1 月初，Valhalla Game Studios 宣布邀请 Score Studios 参与动作射击游戏《Devil's Third》的开发工作。对于自己的公司能够涉足高清游戏领域，James Kay 自然表现的大喜过望，他还记得在办公室见到板垣伴信的一幕，这位特立独行的制作人看到了 James Kay 办公桌上的达摩娃娃，“你需要一个新愿望了”，板垣伴信幽默地对他说。据悉，Score Studios 直接参与了《Devil's Third》的研发，在日本的西方游戏工作室的模式受到了一些日本老牌游戏发行商的瞩目，有业内传闻，Score Studios 还在参与另外一款“PS2 时代大作”的开发。从 iphone 游戏到高清游戏的三级跳，显示出 Score Studios 过硬的实力。


□《牧羊人》的游戏画面很温馨

作为在日本游戏业打拚的外国人的代表，James Kay 由衷的表示：“我想对那些希望在日本工作的同行们说，在这里创业并非遥不可及的梦，无论是语言，还是文化的障碍，都被外界过份渲染了。无论如何，你必须要主动学习日语，这将极大地提升你的事业机会，大部分游戏公司还是依靠日语交流，对我来说，日语并不难学，不过汉字真是一道难以逾越的关卡。”在他看来，工作签证是另一个重要因素，在日本，度假签证不允许求职，学生签证只能兼职工作，一周最多 20 小时。“日本游戏公司经常无偿加班，薪水比西方低，但可以过得比较舒适，签约时，必须要学会为自己多争取利益。在日本做一名游戏设计师，你不用担心生活，但是也不会让你变得富有。”

Score Studios 离制作一款属于自己的次世代游戏的目标距离还有多远？James Kay 现在也无法给出答案，但是他可以憧憬自己喜欢的游戏类型。“《暴雨》这款游戏让我印象深刻，你不只是在玩游戏，更愿意走到终点，它让你深入探索每个角色的生活，你要向现实生活中那样做一些痛苦的决定。毫无疑问，这款游戏离交互电影的圣杯最为接近，如果你不打算玩它，至少也应该在一旁看别人玩。”成功的 iphone 游戏，与游戏大师联手开发高清大作，还有对未来的期望，年轻的 Score Studios 正在路上稳步前行。“我和 Paul Caristino 是天生的事业伙伴，彼此尊重，充满默契，我们的想法是，让一切顺其自然，享受工作的乐趣，当然，在这个过程中，我们希望赚到更多的钱。现在，我们的目标没有改变，因为这个目标值得我们为之奋斗。”

**作者　Delphi**

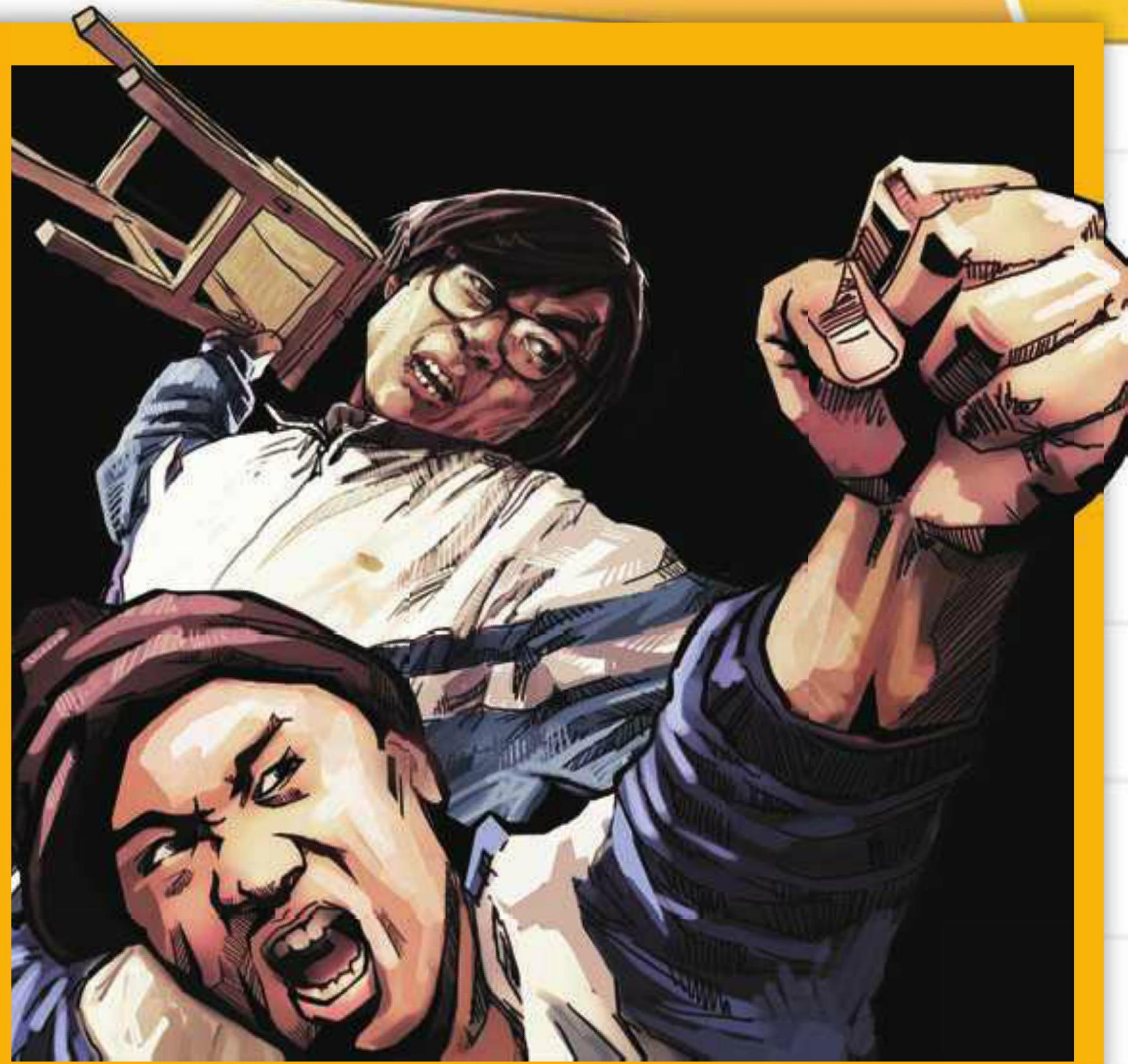

▼James Kay

■《玩大的》收录于本期 Gamehalo 光盘中，敬请观赏！












# 与青春有关的日子

## 对话《玩大的》编剧詹早早

采访 一刀

《玩大的》是 2011 年突然窜红的一部网络电影，自今年 5 月起，《玩大的》目前网络总点击已经超过 2000 万，而且其影响力仍在不断扩散。影片讲述了一个关于游戏、回忆、约定和友情的故事，将 80 后一代玩大的成长历程娓娓道来。对于喜欢游戏的玩家来说，这是一部必看的怀旧影片。影片由巨人网络旗下网游《征途 2》出品，该游戏是巨人今年的重点产品，以全新的游戏模式获得业内广泛关注，凭借出品《玩大的》，又赢得了大量观众的良好口碑。

征途出品2

### 受访者简介

**詹早早**



本片编剧，现担任巨人网络宣传中心视频组策划创意主管，82 年出生，剧中出现的大部分桥段皆是他和主创团队都亲身经历过的。2007 年进入巨人网络后，一直担任宣传公关工作，2010 年起，为《征途 2》的宣传策划了多个视频脚本，包括一镜到底的《玩，是一件严肃的事情》、《征途 2》内测新闻发布会视频等，随后执笔《玩大的》。

*下文中“早”指代本片编剧詹早早，“刀”指代一刀。*

**刀：你好，早早！《玩大的》看得俺老泪纵横，和我有同样感受的观众不在少数，而且相信看了本期 UCG 光盘中收录的片子，又有很多读者会成为你们的粉丝呢！跟大家打个招呼吧！**

**早：**幸会！非常感谢大家能够关注并喜欢《玩大的》。

**刀：嗯，言归正传。第一次看《玩大的》时，会让人不由得想起去年同样是在网络走红的影片《老男孩》。请问《玩大的》在创作初始阶段是否受到《老男孩》的启发或影响？你们又如何看待观众将《玩大的》与《老男孩》或是其他作品进行比较？**

**早：**我们的导演罗立言，是在 3 年前刚组建视频组的时候，就想要拍这样类型的片子，但是当时在人员、设备、技术、经验等等各个方面都条件不足，所以一直到现在，终于有了条件，又赢得了《征途 2》的支持，才最终拍了这个片子。创作时没有参照任何其他作品，故事都是大家小时候经历的，攒到一起，就是《玩大的》。

我想观众会把《玩大的》和《老男孩》放在一起比较是有道理的，那是因为反映我们这代人生活的影视作品太少了。不过，《玩大的》和《老男孩》在题材、叙事方法、故事风格上都不一样，惟一相像的地方可能是都穿了校服。

**刀：的确，比起《老男孩》，玩家观众，特别是“街机仔”会对《玩大的》产生更多更深刻的共鸣。那么，你们为什么会选择《KOF 97》做为贯穿剧情的那款游戏？是包括阁下在内的主创人员有什么情结在里面吗？**

**早：**当时我们选择主线游戏的范围就是《街

霸》和《KOF》。考虑到年代和时间线索等因素，《KOF》更合适，而且众所周知，“《KOF》系列”的知名度和影响力在咱们大陆特别大。

**刀：女主角“妞儿”慵懒的声线以及成年扮相清纯可人，我们有同事认为与高圆圆颇为神似。从结尾的演职员表来看，影片中的主要角色均是贵公司内部员工，请问选角是有没有什么“海选”之类的环节，是毛遂自荐还是硬性分派工作任务？**

**早：**没有所谓的海选，墩子和眼镜的扮演者以前就演过一些小的宣传视频，演技是我们心里有数的，略难的是妞儿的扮演者。那几天导演组在公司里到处瞄女同事，觉得有可能就会上去“堵截”，赵珺瑶就是这样堵来的，一开始她还拒绝了我们。

**刀：呵呵，女孩子嘛，自然会顾虑多些。对了，我们的读者中也有不少对视频创作感兴趣的朋友，请问制作这样一部影片，要花费多少成本？制作周期大概多长呢？**

**早：**我们得到的预算是7万，最终花了5万。拍摄时间是20天，后期制作4个月。因为几乎都是在业余时间完成的，所以拖的时间比较长。

**刀：果然慢工出细活啊！影片的结构和叙事方式与《游戏·人》中刊登的不少“游人小说”非常像。请问主创人员中是不是也有UCG的忠实读者？**

**早：**这个应该是个巧合吧，我个人之前没看过《游戏·人》，但是UCG我倒是经常看，也算得上忠实读者了。

**刀：哈哈，感谢支持，非常荣幸！很多观众都表示，最后眼镜没和妞儿走到一起比较遗憾。关于这一点，在创作剧本时有考虑过采用这个设定吗？**

**早：**初恋都是看起来很美好的，但真的最后走到一起的几率太渺茫。就算实现了，也没有留存在心里的那么美好，所以没有安排一个所谓的大团圆结局。

**刀：在这个问题上，我和你的观点一致。尽管在看片子的过程中，我也一直期待着眼镜和妞儿的重逢。**

**早：**目前这样更真实，也更符合我们心里对初恋的印象。

**刀：确实。想问一下在现实生活中，眼镜的演员和墩子的演员谁玩《KOF 97》更好？（笑）**



■剧中女主角“妞儿”的男友算得上有形有款，而他正是这次接受采访的编剧詹早早客串的。



■影片中的街机厅老板其实是一位音效师，《KOF 97》水平一流，而且包揽了主题曲的创作及演唱。



**早：**其实眼镜玩得不怎么样，墩子玩得不错。不过片中那些华丽的连招，都是我们的音效师杨佳玩的。他的《KOF 97》水平如果按体育赛事来说，应该是市区一级的一流选手。至少我没见过能和他形成对手的。他是个天才，片子的主题曲是他作词作曲演唱，就是扮演游戏机厅老板的那个猥琐男。

**刀：果然人不可貌相啊！能透露一下拍摄过程中最难的一件事是什么吗？**

**早：**大家的健康问题，因为是冬天拍摄，我们去的滁州在那几天又最冷。在滁州平均每天都要往医院输液室送一个，还好都撑过来了，如果有谁病重了一点，就会很麻烦了。

**刀：向影片的主创和演员们致敬，大家都是好样的！剧本是不是在大伙儿的亲身经历基础上改编的？**

**早：**对，影片里学生时代的故事都来自亲身经历，但是长大以后的情节就有很多创作的成分了，但也是力求真实。

**刀：这点必须赞！别说通常的网络视频，就算和专业影视机构制作的片子相比，《玩大的》无论是情节、场景还是人物造型，都可圈可点。片头出现的FC主机、GB主机和“中西币”，都让我们泪流满面。能告诉我们阁下当年最喜欢的主机和游戏分别是什么吗？**

**早：**我小学时最喜欢的主机当然是FC，短暂的接触过超任、土星什么的，到高中开始喜欢PS上的“《实况足球》系列”。在单机游戏方面，《实况》是一直沉迷至今的。

**刀：最后一个问题，请问你们有没有将这部片子系列化的打算，是否考虑过以如今年轻玩家比较熟悉的网游为主题再拍一部呢？**

**早：**下一部片子正在策划剧本当中，计划在年内拍完，明年和观众见面，不过主题还在纠结中。另外我们已经授权上海一家有实力的公司，对《玩大的》进行话剧改编。

**刀：很充实的创作计划啊！预祝你们接下来的各项工作一切顺利！谢谢早早老师接受我们的采访！非常感谢！**

**早：**不客气！

玩大的 小编酷评

## 玩，是一种态度

文：天行者

片子虽然朴实无华，但卖点就在于两个字——共鸣。电影最出彩的地方就在于前半段描写眼镜和墩子的儿时游戏生活。相信大多数80后玩家在观看影片的前半部分时都会产生共鸣吧，观影时我甚至有好几次走神去回想自己的小学时光。其实两位主角的游戏生涯跟我很像，同样喜欢泡在烟雾弥漫的街机厅，同样偷拿过父母的钱去玩包机房玩游戏，也同样被父母从包机房里面逮住过……而且听着怀旧的背景音乐与旁白，竟然有了一些莫名的伤感与感动，那确实是一段美好的回忆啊，只是再也回不来了。影片的后半段亮点就不多了，不过两人也算是完成了儿时未完成的事情——战一盘《KOF 97》。影片也是要告诉观众，兄弟之间的交流，有时候不仅仅只在饭桌前酒席上，其实一台街机上就能“无声胜有声”了，毕竟，对于他们来说，玩也是一种生活态度。



## 珍惜当下

文：狼来了

尽管影片中存在着一些显而易见的Bug，但相信大部分已经踏入社会的80后玩家们在看到了各种熟悉的情形，如在游戏室被父母抓现行、为了喜欢的游戏省吃俭用或是以考试成绩来和父母“等价交换”、围观别人玩《魂斗罗》等游戏而心生羡慕的内容后都会产生共鸣，学生时期那些令人难忘的片段也籍此在脑海中回放。在家长及老师们大喊口号并合力抵制“电子海洛因”的艰苦岁月里，我们虽受迫于升学压力却不忘偷空玩上一把，个中的甜酸苦辣也只有我们这些游戏爱好者们自己了解。如片中所说的一样，随着时间的流逝，我们再也回不到那个快乐简单的时代，而随着时代的进步，过往的光景也许再也不会出现在我们的生活中，因此，本片除了献给那些已经在为事业、住房等现实问题而将曾经的快乐所遗忘的人外，也告诉了还在读书的同学们，让他们珍惜当下，珍惜和自己一起“玩大的”的朋友们。



游戏文化 指间方圆

## NEWS

### iPhone 5 九月上市?

近日国外知名网站 CNet 报导，英国多个地区的苹果商店正在扩招临时店员，具体时间为 8 月 16 日至 10 月 29 日。分析家称因为每次苹果新产品上市期间都会临时招募一批销售人员，由此可见 9 月左右苹果会有重量级产品发售，从苹果目前的产品线来看，极有可能是传说中的 iPhone 5。

### Sony 平板电脑 S1、S2 或将于 9 月在欧洲上市

国外媒体 This is My Next 称，英国索尼中心商店的一份内部文件表明 Sony S1 平板电脑将于 9 月 1 日正式在英国地区提供预定服务，同时索尼将选择多家零售商进行出货。S1 采用 9.4 英寸 1280×800 电容屏，搭载 Tegra 2 的双核处理器，运行 Android 3.0 Honeycomb 系统并采用 Sony 自家 UI。



### 超级街霸 IV volt 中隐藏角色豪鬼使用方法判明

在近日更新的《超级街霸 IV volt》中，隐藏人物豪鬼的出现方法终于判明，玩家可以在通讯对战模式（蓝牙 Wi-Fi 皆可）中对战 100 局，或者全角色在街机模式中（三回合以上任意难度）打败豪鬼。两种方法都能解锁豪鬼。

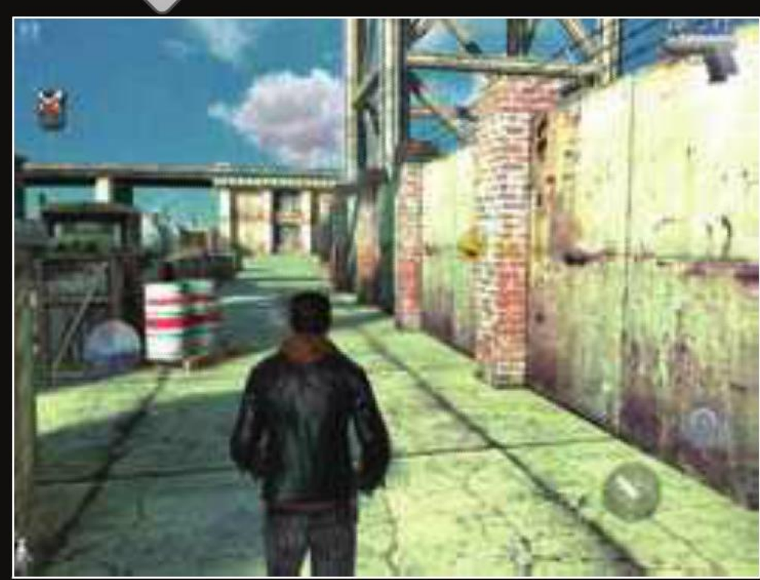


### NBGI 神秘新作公布，对应 3DS、iOS 双平台

近日 NBGI 公布了一款模拟经营游戏《勇者派遣公司》，游戏中

## 九毫米 9MM

iOS



由 Gameloft 推出的动作射击游戏《9MM》无疑是近期最抢眼的 iOS 游戏。游戏的题材比较陈旧，玩家扮演以暴制暴的警察约翰，与城市黑帮火拼。本作的引擎相比之前 Gameloft 游戏所用的引擎有着明显进化，尤其是针对 iPad 2 的硬件性能进行了优化，远处场景的光影效果，主角身上的皮革 HDR 效果非常明显，让游戏看起来很棒！游戏性方面，乏善可陈的子弹时间和平平的射击手感让本作的快餐属性暴露无遗。好在战斗节奏很火爆，玩家几乎没有喘息的时间，犹如一部爆米花式的美国警匪片。另外，出色的嘻哈音乐是本作的一大亮点，喜欢美国街头文化的玩家想必会满意。




## 拳皇 -i THE KING OF FIGHTERS-i

iOS

SNK PLAYMORE 无征兆地在 iOS 平台上推出了传统《拳皇》游戏。本作以《拳皇 13》为基础，采用虚拟摇杆和按键进行游戏。以往 iOS 平台上的格斗游戏基本上都是操作沦为浮云，但是这次的《拳皇 -i》意外地手感不错。游戏的键位进行了微调，不再是轻拳轻腿、重拳重腿的传统方式，改为轻拳、轻腿、特殊按键、翻滚四个键，特殊按键单独按下相当于原来的超重击，配合方向键是简易必杀技。而超必杀和爆气超杀等复杂操作可以直接点击图标释放，大大提高了流畅度。喜欢拳皇的老玩家不妨一试。







## 黑暗军团 Army of Darkness

iOS

本作根据 1992 年同名电影改编，是一款非常出色的塔防游戏。故事和电影原作一样，平凡青年艾什意外获得魔法书来到古代，带领军团对抗黑暗大军来袭。本作的流畅度和塔防设计非常优秀，游戏为单线塔防，玩家可操作艾什前后移动释放必杀技进行近身攻击等等，而其他单位则自动向前。游戏的升级要素非常丰富，十几种兵种可供升级，艾什本身更有多种必杀技可以进化，场景中的弓箭手、炮台、资源进化和特殊陷阱更是大大提高了战略性。游戏战役模式一共 50 波敌人，不少人都是一上手就不能停下，连续几小时直到通关！



## 无限魔界 Disgaea
無限魔界ディスガイア

Android







日本一著名的SRPG系列——《魔界战记》，以其高到离谱的等级上限以及后期过亿的伤害输出，号称“史上最凶SRPG“。如今，这款人气颇高的作品在Andriod平台登场，更让人惊喜的是游戏完全免费（追加角色及辅助道具等额外服务需要购买），这样一份来自日本一的好礼，系列死忠们还不来战个痛快?

本作的标题和系列略有不同，但实际的游戏体验并没有差别，进入游戏后，迎接我们的就是那只贱得可爱的普利尼，亲切感十足。游戏的触控体验非常不错，相比以往的手柄操作，触控使得SRPG在操作上更加直观，人物的移动和攻击选定等更为得心应手，游戏的流畅度大增。在本作中，只要打倒迷宫最底层的BOSS，便能获得新的“称号”，提升等级上限、开启魔王城新系统等等，就让我们朝着9999的最高等级勇敢的前进吧!

需要注意的是，《无限魔界》并非单纯的安装包，必须通过一款日本游戏市场软件——“GMO GameCenter”安装获得。GMO GameCenter中涵盖了许许多多的日式游戏，不仅有索尼克、超级猴球这样的经典之作，更有诸多AVG游戏。虽然并非都像《无限魔界》这样免费提供，不过感兴趣的玩家也不妨多去逛逛。

## 幻想领域
Imaginary Range

Android






与在iOS上的动作频频不同，Android平台极少见到Square Enix的身影，这让十分喜爱SE的笔者颇感遗憾。而这款《幻想领域》便是SE在Android平台的第一部作品，虽然游戏类型并非其拿手的RPG，但漫画与游戏相结合的创意为玩家们带来了别样的新鲜感，也让我们期待SE能把更多的作品带给Andriod玩家。

准确的说本作应该称为“互动漫画”，名为“Ω”的巨大怪物肆虐横行，世界陷入前所未有的危机，为了探寻事件背后的真相，男女主角的冒险轨迹由此展开。剧情中不乏一些轻松搞笑的桥段，加上精美的插画和人设，相信可以得到不少ACG爱好者的喜爱。漫画的表现方式上类似于DS的《美妙世界》，颇具动感。而随着剧情的推进，会有诸多小游戏供玩家挑战，多为解谜益智类，值得称道的是这些游戏非常有趣，看似简单的谜题设计别出心裁，十分巧妙，一旦过关成就感十足。

## 狂野飙车6 火线追击
Asphalt 6 Adrenaline

Android

熟悉“《Asphlt》系列"的玩家更多的称之为“沥青都市”，Gameloft的这款竞速游戏伴随和见证了整个智能手机行业的变更与发展，也给笔者留下了难以磨灭的回忆。在N-GAGE平台登场的2代，以让人惊艳的精细建模，爽快的漂移和加速成为一代经典。在经历了3，4，5代的平庸表现后，新作的强势回归，更好的画面，更绚丽的光影效果，更舒适的体感操作等已不用笔者多述。这里重点谈一谈氮气加速系统，2代中的氮气加速，喷射出的火光犹如火箭发射般疯狂，而在本作中，这一系统则更加的强化，使用氮气加速后，车体如同开启Trans-AM一般，长长的尾灯残影与变暗的背景色形成强烈的对比，带来进一步狂野的视觉冲击，可以说完全无愧于“狂野飙车”这样的官方译名。

游戏不仅支持本地蓝牙联机，也可以和世界各地的玩家进行线上对战，乐趣倍增。








玩家要扮演专门雇佣勇者的派遣公司老板，收集包括骑士、游侠、驱魔猎人、法师等等职业的勇者，然后将他们派遣到合适的岗位维护国家的和平。本作由Cattle-call开发，“《浪漫沙加》系列”画师小林智美担任原画设定。预定3DS平台10月27日发售，iOS平台8月发售。

**●移动设备“云体验”**

2009年，ONLIVE平台的公布为我们带来了“云游戏”的全新概念，游戏运行交给性能强大的服务器，只要有足够的的网络带宽，玩家们无需购买昂贵的高性能客户端设备就能够获得稳定的高清游戏体验。现在，ONLIVE的客户端登陆Android平台，虽然现阶段只开放视频观看功能，但如果能够拥有足够的带宽，那么在移动设备上体验《使命召唤》等大作将不再是梦想。

**●王者再发力**

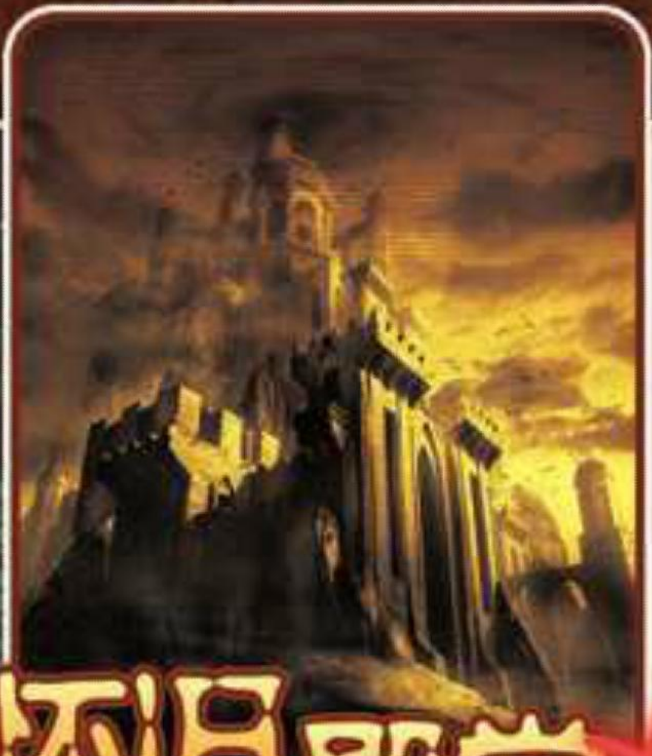
PowerVR系列的图形芯片无疑是移动设备领域的王者，无论是iPHONE还是即将发售的PS VITA，均搭载这一系列的图形芯片，其强大的性能有目共睹。Imagination Technologies公司本周宣布，其下一代移动图形核心，代号Rogue的PowerVR 6系列已经向六家顶级合作伙伴提供了授权。虽然特性细节和具体规格没有公布，但官方称其每平方毫米/每毫瓦GFLOPS性能将处于无可匹敌的地位。

**●官方刷机时代到来**

前段时间，包括索尼爱立信，HTC等多家手机厂商承诺将开放旗下Android产品的Bootloader程序。而索爱也在逐步兑现这一承诺，包括Xperia Play在内的多款设备在近期内都能轻松地通过固件更新获得root权限，为玩家们的刷机带来极大的便利。相信官方的这种举措，会促使更多的玩家加入到刷机大军中来。

**●一起割绳子吧**

《CUT THE ROPE》，这款被玩家们亲切地称为《割绳子》的休闲解谜游戏，以其独特的触控玩法在iOS平台风靡一时。无奈官方迟迟没有发布Android版本，Android玩家们在很长一段时间里只能在各种卡顿劣化的山寨版中苦苦挣扎。现在官方正式版终于登陆Android市场，关卡及游戏体验和iOS平台并无二致，有爱的玩家们还等什么?



怀旧殿堂

# 恐惧，始于「零」
## ——“《零》系列”再回首

“人类最古老而强烈的情感，便是恐惧；而最古老而强烈的恐惧，便是对未知的恐惧。”这是创造了克苏鲁神话体系的著名恐怖小说大师霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特在他的文学评论《文学中的超自然恐怖》中写下的自己的创作动机，如今这句话已然成为了众多恐怖作品创作者们的基本思路准则。当人类在面对未知事物时，本能地会萌生出两种相互矛盾的情感，一是想要逃离未知的恐惧，二是想要一探究竟的好奇。人类正是在这两种情感的交互影响下，才一步步进化发展到今时今日。游戏这一媒体诞生之后，恐怖题材自然而然寻找到了新的施展空间，从 1992 年的《鬼屋魔影》，到之后的《生化危机》、《钟楼》、《寂静岭》、《D 之食卓》、《寄生前夜》，东西方游戏制作者们无一不是将脑汁全部榨干于各种丧尸、怪物和杀人魔身上，仿佛只要是把玩家困于一个幽暗封闭的空间之中，再塞进去一大堆极具攻击性的未知生物，让玩家在这些东西的呻吟咆哮与自己的尖叫声中杀出一条血路逃出生天就完事 OK。这种典型欧美恐怖电影的套路在早期的确很是吃香，以前喜欢恐怖题材的人们只能坐在电影院中抱着爆米花桶看着屏幕中的别人狂喷番茄酱，现在却可以握着游戏机手柄体验到真实被追杀的快感，纵情尖叫也不用担心来自周遭的异样目光。然而但凡是人类，总不可避免地会产生“审美疲劳”，纵使是再血腥猎奇的画面看多了也不免麻木。制作方误以为只要增加敌人数量把玩家逼入绝境就能提升恐怖感，实际上反而令玩家忙于杀敌而忽略了恐怖气氛。西式恐怖游戏走入瓶颈已是不争的事实，变革是不可避免的，而肩负起这一沉重使命的，正是 Tecmo。

没有重量级的宣传，没有明星制作班底的助阵，只靠着一张少女躺卧在红色和服上的宣传图，《零 ~ ZERO ~》便这样牢牢抓住玩家的眼球。只身走入残破不堪的冰室邸，寂静的空气中隐约传来刺骨的冰冷，不经意间眼角的余光捕捉到一个人类的身影，但凝神去找寻时却又消失无踪。一次又一次被迫举起相机，按下快门的瞬间也一并感受到了怨灵的记忆，这其中有对生命的感悟、有对爱人的致歉、有对亲人的思念、有解脱后的释怀、有爱、有恨、有着一切人类本应具备的情感，默默地暗示着他们，曾经，存在于世。

宿命，是“《零》系列”一直贯彻的主题。这与大多数崇尚“人定胜天”的游戏恰恰相反，在游戏中我们操作主角们所做出的一系列反抗命运的行为，其实都已写在了命运的沙盘之上，我们只不过是按照既定的轨迹徒劳地、自以为是地做着“反抗”而已。深红想要救出




心爱的哥哥，真冬却选择留在雾绘身旁；澪想要带着茧逃离皆神村，结果却是亲手掐死了心爱的姐姐；黑泽怜为了追寻恋人而陷入沉眠之家的噩梦中，却无法挽回优雨已死的悲剧……迎来结局、放下手柄，玩家所感受到的不是安心与释怀，而是难以言表的惆怅心境。因为爱而不想分离，却因为分离而令爱更为刻骨铭心，这种悲剧美学恰恰正是“《零》系列”的最大魅力。

从 2001 年《零 ~ ZERO ~》起始于虚无，经过《零 ~ 红蝶 ~》和《零 ~ 刺青之声 ~》的洗礼进化，再到 2008 年转战 Wii 平台的《零 ~ 月蚀假面 ~》，这个开创了和风恐怖游戏先河的系列持续稳坐在恐怖游戏的金字塔尖上。交互式恐怖在菊地启介的构想下被一再发扬光大，同时，菊地也深知所取得的成功都是过去式，要想避免和风恐怖游戏重蹈西式恐怖游戏的覆辙，就必须不断大刀阔斧地变革。《零 ~



月蚀假面 ~》正是这变革中承担着转折点意义的一作。西式洋馆、身穿单薄洋裙的妙龄少女、更为恐怖的怨灵、灵石灯这一新杀器的出现乃至体感新玩法，都令玩家眼前一亮。但是变革总是伴随着褒奖与批判，本作中日式宅邸的古朴风韵消失了一大半，取消了残忍仪式反而令朔夜的剧情缺乏感染力，将大量剧情硬塞进笔记中的偷懒做法让很多玩家对剧情一知半解，最要命的还是全灵 LIST 无法达成这一 BUG 显然是与赶工脱不开干系。玩家一直期待着能有一部堪比《零 ~ 红蝶 ~》水平的续作早日出现，《零 ~ 月蚀假面 ~》已然不具备抗衡的资格，而千呼万唤始出来的下一作却是疑似《红蝶》重制版的“新作”，令人不由得担心起了这一经典系列未来是否也将走上“骗钱之路”的命运。或许 Wii U 的问世能让恐怖游戏孕育出更为创新的玩法，可是一款游戏好玩与否归根到底与游戏机本身并无太大联系。“《零》系列”的未来要如何发展，这是 Tecmo 和玩家都需要深入思考的现实问题。



◀▼Tecmo并入光荣旗下之后，天仓姐妹就疑似整容失败了。说实话，看着澪的这双死鱼眼，我真的萌不起来……






## 麻生邦彦

麻生邦彦，这是一个从未在“《零》系列”任何一作中正式登场，却始终以其特殊身分贯穿全系列的重要角色。首先，他的本职工作是一位民俗学者，生活在与真壁清次郎相同的时代，也就是公元 20 世纪初叶。此时的日本正处于资本主义社会体制发展之际，西方大量先进的科技知识随着国门大开而涌入，同时日本政府也在积极地向周边国家地区进军，带动着国内工业产业的飞速发展。但另一方面，日本复杂的岛国地形决定了其土地上存在着许多与外界相对隔绝的村落、岛屿，在这些地方有着独特的信仰，所谓的民俗学者就是专门研究这些特色信仰的一批人。从某些文献中将麻生邦彦称为麻生博士这点可以看出，他应该是曾经有过留学接受高等教育的经历，在《零～月蚀假面～》中还曾出现过一张他的相片，尽管不太清晰，至少是可以看到麻生的穿着打扮都比较西式，与仍保守穿着和服的真壁清次郎形成了鲜明对比。

麻生邦彦一生最大的贡献就在于制作了多台射影机。我们并不清楚他制作射影机的目的为何，但隐约可以发现，每当他到达一个考察地时，往往都会使用当地具有灵力的道具从事射影机的开发制作，因此能够对当地的怨灵产生最大的压制作用，例如《零～ZERO～》的射影机使用到了御神镜的碎片，《零～月蚀假面～》中则用的是面具上的涂料等等。

除了射影机这条明线外，麻生邦彦还与众多角色间存在着暗线联系。可能有的读者还不知道，《零～红蝶～》中双子少女的父亲天仓操原本叫做麻生操，天仓是他入赘妻子家后改的姓。几乎可以肯定的是，天仓操正是麻生邦彦的后裔，而澪和茧拥有如此强大的灵力、并可以使用射影机也是情理之中的事了。随后到《零～刺青之声～》中，黑泽怜已故的恋人麻生优雨也是麻生博士的子孙，他虽然一出场就领了便当，但在他房间中所保存的射影机与麻生博士撰写的相关书籍却拯救了未婚妻的性命。《零～月蚀假面～》中麻生博士出场次数更多，胧月馆中建有麻生纪念室，从拾取到的笔记中也可以得知麻生博士开发射影机的全过程。另外，麻生还提到这个射影机将作为自己研究的证明传给麻生家的子孙，自然而然麻生海咲便成为了射影机的使用者之一。

麻生邦彦究竟是何许人也？为何他如此执迷于与另一个世界的联系？又为何会有能力开发出具有镇压怨灵力量的射影机？这一切到目前为止都还是未解之谜。与其说是菊地启介和柴田诚这两位制作人在故意放烟雾弹，还不如说他们自己也尚未对麻生存在的定位确立下明确的答案。不过既然麻生是射影机的惟一制作者，那么在今后所诞生的《零》续作中，依旧少不了麻生博士的踪影，作为系列粉丝，我们惟一能做的，也就只有等待了。




## 血脉

其实我一直都很关心天仓操这名角色的命运。在故事设定中，天仓操是在寻找失足摔落山脚的茧时失踪的，普遍认为他应该是和之后的槙村真澄一样误闯入皆神村中失去了生命。但双子姐妹游走于皆神村所拍摄到的 100 多位灵体照片中，并未出现其父的身影。或许有可能，天仓操并不是因为皆神村而失踪，甚至有可能他并没有死去，这都是无法否定的。以及，麻生操为何要入赘天仓家，这件事的背后可能有着更为深邃的理由。

此外，黑泽这个姓氏在游戏中登场也较为频繁，《零～红蝶～》中黑泽八重与黑泽纱重称得上是另一对女主角，由于红赘祭的失败，导致皆神村全体村民全部死于非命，惟一幸存的只有逃跑了的八重而已。随后八重嫁给了民族学者宗方良藏，其后裔就是雏咲兄妹。原本到此为止，黑泽这个姓氏应该就算是消失了，但在《零～刺青之声～》中，我们又再一次见到了它的身影——黑泽怜。从灵力角度来看，黑泽怜只能算是一般水平，比起深红要差很多，但这并不构成否认怜拥有黑泽家血统的条件。越分析越会发现，“《零》系列”中登场的众多角色都被一张名为“血缘”的不可见的巨大蜘蛛网束缚在一起，尽管他们本人并未察觉到这张网的存在，却逃脱不了既定的宿命。

## 最受欢迎的怨灵

日式恐怖与美式恐怖最大的区别在于日式恐怖作品中登场的怨灵尽管有着令人战栗不已的一面，但同时女性怨灵却又大多有着惊人的美貌，由此便在恐怖中融入了唯美的元素，引人浮想联翩。“《零》系列”中女性怨灵的创作基本都是遵循了这一原则，例如像折首女之灵和飞降之女，若能鼓起勇气仔细观察便会发现她们长得相当标致，但也正是因此，配合上她们诡异的肢体动作，恐怖感才会更加翻倍。在所有怨灵之中，最受玩家和制作组成员们喜爱的怨灵，是《零～红蝶～》中的立花千岁，玩家会在第七刻打开壁橱时与她相遇。究其原因，大约是因为在千岁的身上散发着一种楚楚可怜的气息吧。实际上，原本柴田诚是打算将千岁设计成一个不知为何会藏在壁橱中、也不知什么时候会打开壁橱的恐怖怨灵，但她的可爱容貌反而吸引开发成员们为了见到她而拼命打开壁橱，结果成了本末倒置。



◄▼从官方制作的壁纸就能感觉到开发小组对于千岁的满满爱意，笑。她也是游戏中为数不多的几个无论从哪个角度拍摄都是美感多于恐怖感的怨灵。



# 读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



插画：西达&恶魔猫那娜




★本期海报是总第273期杂志的封面。这期杂志的封面大受好评，一直有读者要求将封面用图的无字版作为海报赠送。本期由于新作的大图普遍不给力，我们决定满足这部分读者的要求。虽说图不算新，不过胜在够酷够帅，相信大家都能够接受吧！

★下期杂志便是一年一度的暑期特刊。本次暑期特刊精彩内容不少，除了上半年研究秘技大集合、暑期游戏补习班、硬件知识大集合等传统项目之外，还会有一个大型特别企划，用以纪念中国玩家最喜欢的游戏公司之一——Konami，相信各位对于当年那篇《我们全家都是卡饭》还记忆犹新吧，这次的特别企划将同样给力！此外我们还开展了征集"玩家与Konami游戏的故事"的活动，参加者还有好礼可拿哦！详情请见封底广告。赶快来晒晒你对Konami的爱吧！

@ Email chenfeng：上期杂志赠送的萌系海报我很喜欢，不过我一拿出来，就受到我那些美式硬汉玩家朋友的强烈鄙夷，只好违心地把它撕掉了，事后我的心真是在滴血啊！另外提个建议，能不能别一直送海报呀，偶尔来点别的东西像上次的PSP贴纸什么的不就可以吗？

现在美日游戏风格迥异，通吃的玩家还是不多，因此怎么送都会有人不满意。虽说像《战神》这种"雅俗共赏"的游戏也是存在的，但此类游戏并不多见。编辑们也只能尽量做到每期换一种风格，让喜欢各种风格的人总能找到适合自己的海报喽！另外说到别的赠品，这个其实已经在筹划中了。不过主机贴纸这种以后可能要斟酌一下，因为这样的赠品对于没有该主机的人来说就是废品了。

@ Email 石秉康：希望对《女皇之门 螺旋混沌》做些攻略研究（笑）！

最后那个字暴露了你的不纯目的！

# 本期名场面

## 会错意

每期杂志交付印刷厂之际，都会有两名编辑前去印刷厂检查，这个环节被称为交印。由于印刷厂离市区很远，所以交印算得上是苦差。278期杂志原本由八重樱和天行者负责交印，当天洛克突然收到八重樱的电话，在电话里八重樱邀请洛克代替天行者交印。洛克一听不禁心中暗自窃喜，心想这个面子可不得不给，于是欣然答应。等到了印刷厂，洛克发现一起来的只有狼来了，没看到八重樱，不由得大惊，赶紧打电话问八重樱。原来八重樱当天身体不舒服，就找了狼来了代替他。而天行者也临时有事，就让八重樱帮忙找个人来代替他，于是八重樱就想到了洛克……

## 不容玷污

相信很多经常上网的读者们都见到过《玩具总动员》中主角胡迪的人偶模型照片。这个模型的特点在于把胡迪的表情制作得极为猥琐，如果摆放在女性角色模型旁，往往会有着令人忍俊不禁的搞笑效果。华尔兹同学对这个神级别的胡迪模型早已是盼望已久，趁着前不久去香港参加格斗游戏比赛时终于有机会把胡迪"请"了回来。回到编辑部后，华尔兹想做的头一件事自然就是好好把玩一番，不过他自己并没有任何美少女模型，于是自然而然地便瞄上了美少女模型收集达人九兵卫的办公桌。转天早晨，当九兵卫走进办公室时，震惊地看到胡迪正在向可爱的爱花伸出魔爪，顿时气得七窍生烟，接下来的很长一段时间内都没有给华尔兹好脸色看……



## 谁都不容易

经过漫长时间的暴晒，编辑部所在的城市终于迎来了雨季。最近一段时间，往往出现早晨上班时还是阳光明媚到了中午却突然暴风骤雨的情况，有不少编辑因为一时大意没带雨伞出门而落得没有中午饭吃的命运。于是某日中午金馆长建议："不如我们同时给周围几家快餐店打订餐电话，看看他们谁能顶着大雨第一时间内把餐点送到吧？"众编纷纷表示赞成。15分钟后，大家定的快餐纷纷送到，众编们立即开始大快朵颐。但当众人都享用完毕后却骤然发现金馆长一人正可怜巴巴地望着大家的餐盒流口水，原来他定的快餐迟迟没有送来。最终等得不耐烦的金馆长打电话到快餐店质问，只听对方悠哉地回答："先生您好，您的餐点本已于半小时前送出，但由于我们的外卖员在送餐时因路况不好不慎跌倒打翻了餐点，所以正在为您重做，大约还需要15分钟……"

## 激情撞衫

话说前不久优衣库的《怪物猎人》主题T恤发售后立刻在编辑部内引发抢购热潮，UCG和《掌机王》等兄弟部门的"猎人们"一起组团打的赶往离编辑部最近的优衣库专卖，购买数量少于三件的都不敢宣称自己是MH饭。这其中最受众编们欢迎的款式分别是灰色的雷狼龙图案和红色的狩猎猫款式，几乎是每个编辑都人手一件。

但由此也产生了一个恶性结果，就是近期编辑部内撞衫情况非常频繁，常常出现某天有2–3人穿同一件T恤的情况，因此也不免被女编辑们调侃说是情侣衫，"编辑部最近真是激情(基情)无限"这一说法也逐渐蔓延开来。





# 本期流行游戏

### 《苍翼默示录 连续变幻2》

九兵卫、纱迦、狼来了、洛克、等

瞧你练得……

——每场对局结束后，败者必定会对胜者发出类似的指责

### 《地球防卫军2017 昆虫末日》

金馆长、天行者、华尔兹、洛克

枪法好不好跟这个游戏没关系，对昆虫的抵抗力才是真正的要点。

——被某个浑身是洞的家伙恶心到的洛克说



### 《太鼓达人携带版DX》

九兵卫、八重樱、狼来了

痛并快乐着……

——心疼PSP按键却又对鬼难度欲罢不能的九兵卫感叹

### 《哈利波特与死亡圣器Ⅱ》

狼来了、纱迦、天行者

大妈的崛起！

——有感于流程中米勒娃教授和卫斯理夫人的强悍的狼来了留




# 游戏机实用技术 暑期特刊

2011年8月B（总第280期）

暑期特刊，三度登场！传统看点持续进化，软硬件相关实用内容全面收录。大型特别企划讲述中国玩家与Konami的故事，有奖征集活动已经展开！当期热门游戏攻略研究一网打尽，视频影像亦有精彩节目奉献。

## Konami 纪念之大型特别企划

—— 有奖征集：我与Konami游戏的故事 ——

征集时间为从即日起至8月20日，内容不限，字数不限，投稿方式采用平信或Email均可。一经采用，即有游戏周边相送！更会从采用稿件中选出一名幸运儿，赠送PSP或3DS（由中奖者任选一台）。赶快来晒你对Konami的爱吧！







其他看点

**暑期游戏补习班2011版**
**上半年游戏之研究秘技大集合**

**盛夏大作攻略一网打尽**
**影像文字联动，特别策划大爆发**
**个性专栏全新登场**

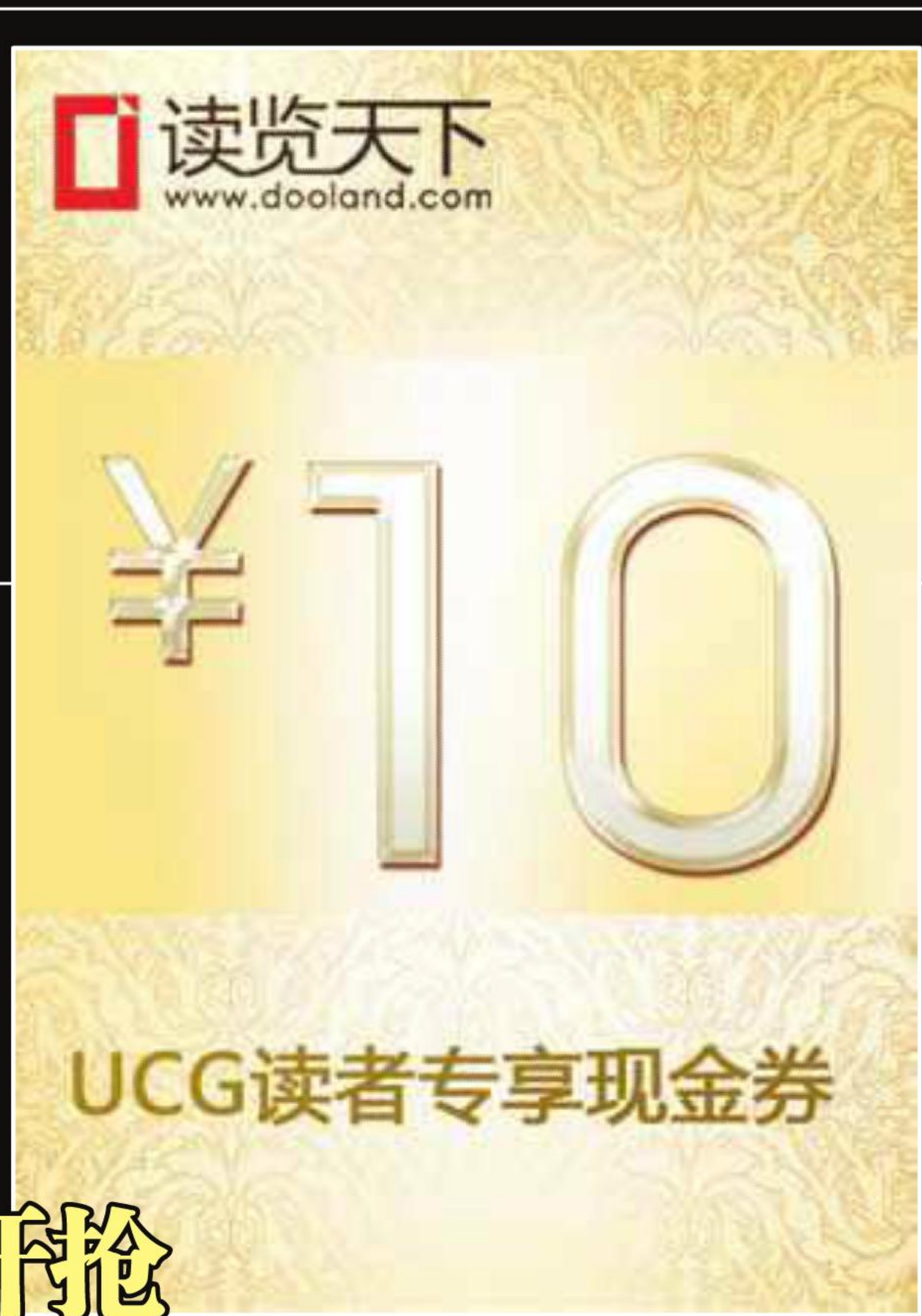
## 100000元购书现金券！不抢你就弱爆了！

**登陆UCG官网**
**免费领取10元**
**购书现金券**

**炎炎盛夏，读览天下**
**惊喜3连拍为你送爽上门**

UCG官网 http://www.ucg.cn/
读览天下 http://www.dooland.com/

每个掏钱买原价杂志的童鞋，上辈子都是折翼的天使。UCG联合读览天下帮大家省钱，总计100000元购书现金券疯狂派发中！2011年7月26日——8月26日，所有UCG会员均可免费领取10元读览天下购书现金券，每个会员只有1次领取机会哦，先抢先得，抢完即止！




**7月26日 准时开抢**

## 模魂志 Vol.59

**大16开160页+DVD**

《变形金刚》电影3于本月震撼上映，而实际上早在电影上映之前，相关的玩具就已经迫不及待地陆续上市。本辑将就已上市的相关玩具为对象，为大家送上变形金刚电影3玩具专题。民用车辆模型对于科幻模型玩家以及动漫爱好者来说是一个冷门的领域，而本辑将结合动漫，为大家进行动漫人物搭配使用的民用车辆制作范例。每逢暑假又到了各式展会的活跃时期，本辑将率先以上海漫展以及香港DP6娃展为先锋，跨越沪港两地为大家报道相关的模玩展会。此外更有新近上市的美少女人形展示以及潮流玩具评测，让这个暑假过得更加精彩。




**7月28日 全国上市**

## 掌机王SP Vol.163

**全彩32开208页+数据DVD光盘+精美赠品**




7月12日于香港举办了亚洲地区的首次PSV试玩会，《掌机王SP》作为索尼的受邀媒体参与本次试玩，小编这次会将第一手的试玩体验带给玩家。本辑的重头是3DS游戏《星际火狐64 3D》和跨平台游戏《解放之剑 雷克斯》的详细攻略，以及PSP战棋游戏《荣耀同盟》的深入研究。专题企划以“《高达》系列”作品为主题，从掌机游戏的角度趣谈该机器人大系。本辑的赠品为太鼓和田咚纸模。

**7月29日 全国上市**

## 爱图e族 Vol.30

**全彩64页+DVD-ROM数据光碟+双面初音未来海报**




**高品质的画集扫描**
**独到专业的文字点评**
**打造献给所有美图控的**
**收藏宝典**

上辑因特殊原因未能刊登的《初音未来插绘故事》本辑将会回归，晚霞笼罩下的可爱初音将带给我们全新的感动。杂绘街还将为读者们呈现一篇《军服事典》，带领读者们前往不同的时代背景下了解各国军服的设计理念，在萌少女的诠释下领略军人们的迷人风采。光盘中继续送出海量画集和同人志扫描本，另外还有更多动漫游戏音乐一并奉上，敬请期待吧！

**7月下旬 全国上市**

深圳 陈舟楫：看到新小编华尔兹刚来就能去香港试玩未上市的新作，真是令我羡慕嫉妒恨呐！强烈要求编辑部开辟暑假童工招收活动，本人和本人的一帮朋友都想来见识一下啊！

每年要求来实习的读者实在太多了，要是能够一人收个千把块实习费，编辑们早就发了呀。至于童工那是不可能的，目前单位年龄最小的洛克今年也从大学毕业了，他也只是被称为最接近于九零后的人呢。

Email xuxuanan：本人向编辑部发过几百封电子邮件，从回信时间来看，各位编辑的作息时间真是让人琢磨不透。别的公司都是工作日回信，周末不回。而 UCG 的回信时间则是天马行空、五花八门，我经常在周末周日收到回信，有几次甚至是周日凌晨四五点的时候回的信。在感叹各位编辑敬业的同时，也希望编辑们能够多注意身体。

谢谢你的提醒。不过呢，休息的时候看看读者来信，还是非常治愈的，特别是看到有趣的来信时。所以各位记得多写一些这样的来信哦，当然垃圾邮件就免了。

Email 吸血男：在杂志上看到各位编辑的 PSN ID 和 LIVE ID，我便欣然地申请加为好友。然而我惊异地发现，各位的好友数量早已达到极限，令我想加都没得加。在此恳请各位能施舍一个名额给小弟我，谢了！

基本上编辑们的好友数量早就已经达到饱和，因此对于数量众多的好友申请只能表示无奈了。不过每过几个月编辑们就会清理一次好友列表，把那些几乎不怎么上线的好友清除掉，然后加入新的好友。如果哪位朋友近期有事而不能上线的话，还请提前以短消息通知，以免被误删。

Email 虚无：《暗影诅咒》打起来太赞了，手枪威力升满两枪就断腿，机枪剧情最高升级子弹就像浮游炮，还可以跟踪，准备打完普通难度，把生命和枪械威力升满再打最难，但是我打完就发现不能 2 周目，坑爹吗？

确实坑爹，二周目不继承任何东西，不能自由选关，没有任何隐藏要素，不能跳过任何剧情，都在诠释坑爹的真实含义啊！而且 Hard 难度之后的最高难度说实话没什么必要去碰，除非是你喜欢挑战极限。虽然说了那么多坑爹点，但是也无法否则它仍然是一款佳作，对吧？

## 聚会预告

最新的次时代游戏试玩
最华丽的竞技对战
最优秀的内地动漫作品
最浓烈的 ACG 氛围
还在等什么？！
八月二日，南京的玩家们！
我们在文化艺术中心相会！




### 南京联盟——天下聚会

### 南京(国际)动漫科技嘉年华——南京本土ACG文化交流盛会

**时间**：8 月 2 日 ~8 月 4 日
**地点**：南京文化艺术中心——南京市玄武区长江路 101 号
**联系电话**：18651602512
**联系人**：反叛的阿斯兰
**南京联盟超级群**：51100802（加入时输入验证 ACG）
**我们口号**：天下玩友是一家，南京联盟是你家

**另外还有众多周边和UCG书刊礼品等你拿！**

Email yanpu90：终于有了自己的 PS3，不过总觉得店里没自己期待的游戏，对于一些 2 线类的就很少了，尤其是文字类！所以想问问小编们一般在哪个网址预订，主要是日式游戏。尤其是小 9 哥，请一定回复啊，这关系到我的游戏机不会买回来当花瓶！

其实，这个世界上有一种游戏店，它们的名字叫做“淘宝”……

Email 飞天傻：八重樱裙子改长了，手里的家伙（终极樱之刃啊！其他人都给我败呀！）似乎可用魔法，但风系魔法不怎么强，只可以掀起自己的裙角……（参考“3DS 应援团”栏目中八重樱从 3DS 中呼之欲出的那张图）

现今科学技术如此发达，没有什么魔法是无法被科技代替实现的，失去用武之地的魔法惟一的功能也有用来 COSPLAY 一下玛丽莲梦露了，擦泪。

Email KISS leon：杂志上“软硬兼施”的主机报价和淘宝上的报价有一定的差距，想请小编指点指点，指出其中玄机。

杂志上的报价只是个参考价，各大商家在制定售价时会受到进货价、开店成本等多种因素影响，因此价格也会有一定浮动空间。玩家在购买时可以货比三家，选择最适合的价位。但一定注意，如果比平均价低太多的主机最好不要购买，俗话说“便宜没好货”还是有一定道理的。



佛山市 杨霖：看了276期，听说编辑部要举行大型的《BB》比赛，这让我这个不是很懂格斗游戏的人也来了劲。现在正用小P玩《BBCS2》，练习的正是诺爱尔，个人认为这名女角色攻守兼备，连招华丽，双枪老太婆果然名不虚传。只是收招有点慢，普通连技后容易被反击。若编辑部也有用诺爱尔的，希望能够指点一下。另外无意中发现，玩《BB》时如果自己用女角色，CPU用男角色，CPU就会被虐得很惨（除了胜哥喜欢用的胖胖）……

你可以看看278期杂志上由狼来了撰写的研究。另外分角色研究的进阶内容亦在制作中，不过由于篇幅巨大，恐怕只能放在PS3专辑上喽。

## 一夜之后

创意提供：读者杨旭




Email I.A.：UCG的各位，百忙之中打扰实在不好意思。我有幸今年去TGS，然而有许多问题不明白，无奈问题太多太杂，网上无从查起，故来请教各位，不胜感激！

问题如下：

1. 这次打算去东京4天。除了TGS，当然还准备去秋叶原，然后陪老婆去迪士尼和涉谷，请问小编们有什么理想的酒店推荐？预算大概在1000RMB/天之内。

2. 从小编们推荐的酒店如何去上述的四个地方呢？另外如果坐出租车的话会不会很贵？

3. TGS的门票大概多少钱？当场去能买到吗？

4. 还有什么特别需要注意的地方吗？比如行为或者礼仪以及其他方面的等等。

大致就这么多了，还请各位小编解答。占用大家时间万分惭愧，再次谢过。

今年TGS，9月15、16日是商务媒体日，17、18日是一般观众开放日。一般开放日的门票是可以当天到会场购买的，成人每张1200日元。

酒店在网上预订已经很方便了，不少酒店都有中文页面，举办TGS的幕张展览馆周围很有很多酒店。日本的电车很发达，出租车很贵，除非急事一般可以不坐。具体路线可以去TGS 2011官网查看，官网有中文版页面。附近酒店的平均价格在1000元人民币/日左右。

涩谷和秋叶原都在JR山手线上，也就是东京市内。当然，除JR还有很多电车到这两个地方。TGS会场在千叶县，离东京市内有一定距离，一般坐京叶线可以方便往返。

迪斯尼的话，简单说在TGS会场到市内的两点途中。另外东京迪斯尼分为sea和land，内容不一样，有的是面向家庭和儿童，有的是面向情侣约会。最好提前查询一下哦～




Email 黑暗之火：啊！全班就我一个玩《苍翼》是肿么回事啊！为啥编辑部的编编们对战得如此之爽啊！

狼来了 《苍翼》在国内的受众面不广，自然玩的人也不会多。苦于找不到人对战的话可以通过联机平台来实现网络对战，避开延迟、拖慢之类的负面因素不提，网络对战还是相当热闹、欢乐的。另外你也可以尝试一下将周围对游戏感兴趣的朋友拖到《苍翼》的剧情“坑”里，让他们先对游戏的世界观产生兴趣后自然而然的就会去接触游戏。

呼和浩特市 谭智皓：最近本人突然发现一个问题，为什么许多游戏起的名字都爱加上个“启示录”呢？例如《刺客信条》、3DS的《生化危机》、电影版《生化危机3》、《机车风暴》等等，难道这名字在英语中很好听、很有意义？

“启示录”原本是个有宗教意味的词语，指的是《新约圣经》的最后一章，内容包括对世界末日的预言、接二连三的大灾难、世界朝向毁灭发展的末日光景等等。这些游戏喜欢用“启示录”做标题基本上都是因为剧情与末世情结多少有些联系。不单是“启示录”，“编年史”这个词用到的次数也很多。不过“编年史”一般是用于合集类型的作品之中。

Email 爱吃猫的鱼：亲爱的各位UCG的小编老编及美编你们好，今天是我第一次给你们发Email。6月26号可以说是我人生中最低落的一天，高考查分得知离二本就差一分。那天爸妈哭了，但他们没有责备我，反而鼓励我说进大学不是惟一的出路，条条大路通罗马。我听了顿时感到父母的爱是多么的伟大。我一定要在接下来的三年中努力争取专升本，我不想让他们失望了。希望各位小编们祝我如愿以偿。

一考定终生的时代早已过去，高考虽然失利却并不代表今后的人生就会一团糟。换个角度来看，你也可以把这次失利变成努力的动力，在未来创出自己的一片天空。

Email 行运流水：4名新编辑来了快半年了，怎么还没有一个小编形象呢？每次在杂志上看到他们的黑头像黑剪影就觉得很有喜感。

这里透露一下，已经有两位新编辑的小编形象创作完毕，大家可以在本期的小编寄语中欣赏到他们的造型。另外两位编辑的草图已经出炉，相信快的话下期暑期特刊就能看到了。4人风格极为迥异，保证适合各种口味（含重口味）的读者。

# 如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通“MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

## 一等奖

2名



北通 MVP（特洛伊无线震动版）手柄

## 二等奖

3名



北通球王 2（震动版）

## 6B 互动信箱礼品名单

**大奖** 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

| | | | |
|---|---|---|---|
| 成都 | 吴清竹 | | |

**一等奖** 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

| | | | |
|---|---|---|---|
| 广州 | 孟飞飞 | 北京 | 宋小吟 |

**二等奖** 北通球王2（震动版）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 上海 | 蔡明竺 | 重庆 | 程　慕 |
| 北京 | 陈艺容 | | |

**三等奖** 北通USB数据线312

| | | | |
|---|---|---|---|
| 北京 | 郭明明 | 柳州 | 孙佩行 |
| 上海 | 谢石荣 | 西宁 | 李青空 |
| 太原 | 马一成 | 深圳 | 张天净 |
| 宁夏 | 胡　远 | 天津 | 王致远 |
| 义乌 | 王大义 | 保定 | 刘弘方 |

## 三等奖

10名



北通 USB 数据线 312

**本期问题**

1. 指出本期杂志的优缺点。
2. 暑期特刊建议最后一次征集！
3. 有奖征集：你和 Konami 游戏的故事。详见封底。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

## 一刀有话说（特别版） Vol.34

2010 年，“游风艺苑”栏目举办的“月度最佳作品评选”活动受到了广大读者朋友的关注与支持。今年我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。而且，与以往半年的周期相比，本次活动将会为期一年。这次我们依然采用了月度评选的形式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



### 具体到 8 月份，奖品设置如下：

**优胜奖（1 名）**：漫影 1000L 数位板（价值 980 元）
**参与奖（8 名）**：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

太原市 陈其可：看完 E3 后我去附近的游戏店问了一下 PSV 发售时大概多少钱，结果老板说首发大概 4000 多元，如果等一等大概 2000 多。太坑多了！ 1700 元的 PSV 到国内竟然涨这么多，这价格让我们这些穷学生怎么办啊？

在 NDS、PSP、PS3 等最初发售时都遭遇过“被涨价”的情况，但随着到货量的充足，价格也逐步回落到正常水平。因此各位学生族玩家们也不用太过担心，只要不是在第一时间内就出手，稍微耐心等上一段时日，一定是可以用合理价格买到 PSV 的。

齐齐哈尔 宙斯局长：我遇到了一个老掉牙的问题：我喜欢上了隔壁班的女生，但是不敢表白……连去认识都不敢……我知道这个问题太俗了，你们肯定不愿意回答，也跟游戏似乎也没多大关系。可是我真的很想知道怎么办，也找不到其他可以问的人……

有些事情，结果不重要，埋在心里吧……

你知道怎么办以后别忘告诉我……

十倍勇气 + 甜言蜜语 = 搞定收工。

真有心的话，慢慢来。没有必要问别人该怎么办，自信些，用心些即可。

珠海市 一个坑：为了打通擦肩传说，我不得不和惟一一个有 3DS 的朋友建了多个 Mii 账户互擦，累死人了！

我仿佛看到了寂寞宅男的眼泪……

EDITOR'BBS

# 小编寄语

## 努力工作，拼命玩！



海边的日出。

摄影：anubis



几年前开始流行的"名校公开课"是个好东西，选择自己感兴趣的内容，听听国外教授讲讲，是打发时间的好方法。翻译的朋友们既专业又负责，在这里给他们道声辛苦了。我喜欢在吃饭的时候随便看看，吃完饭就关了，下次再接着看。回想一下也有一年多了，渐渐发现一个问题：课程这种东西，无论教授讲得多好，如果不去读教授指定的书籍、不去按时写论文、没有小组讨论，基本上只听教授唠叨的话其实学不到啥，凑个热闹落得三两句谈资而已。

接上条，人回头看时总会获得满足感。现在看看本科生的功课，即便是名校也不觉得有多难多苦，就好像我小学时顿感幼儿园的生活好轻松一样。但是向前望时，就会觉得自己渺小孤独得很，再没有人会像原谅孩子一样原谅你的幼稚了。

《真爱如血》又被我捡起来了，当初看完第一季就失去兴趣，现在新剧大都不感兴趣只好再捡起来。觉得这部剧味道很独特：角色设计和故事架构并不太商业化，剧中又多是家常里短，却让人看得很带劲。可能是对吸血鬼题材本身太感兴趣吧，凡是吸血鬼的片子我都尽量会踩踩，其中觉得最棒的两个吸血鬼形象是加里·奥德曼的德拉古拉和汤姆·克鲁斯的莱斯特。至于近年来火爆的《暮光》么……还是不说了吧。



奈落

**本期个人签名**

郁结难舒。

※小编形象终于与大家见面了，华尔兹没有武器，只有超能力。飞在空中的是我的替身，看过《JOJO》的读者应该知道这个替身的原型吧？

※上期读编往来的前言中说到，华尔兹因为是团签去不了祖国特别行政区，实际上最终还是踏上了香港的土壤，只不过其中要办的手续与所花费用着实让人脱力。而最终也因为在SCEH待得时间过长导致与《变3》无缘，好在两个COSER不错。（详见胜负师的SCEH游记）

※许多事物，随着人们心态与时间的变化，都会发生改变。当年喜爱的事物，现在拿出来重温，会发现其实并没有那么优秀，留下的，可能只是那么一片感情在催眠自己：旧的远比新的强，这就叫感性。



华尔兹

**本期个人签名**

胡迪赢了……

★一狠心终于告别了用了十年之久的微软输入法，换成了搜狗。联想功能确实强悍了不少，不过因为刚开始用，所以词库神马的还不符合自己的输入习惯，自然而然会打出许多莫名其妙的词orz。都说输入法是会暴露一个人平时的写作习惯的，特别是像汉语这种同一个发音下可能出现N种词语的输入法更是容易泄露隐私，所以电脑这玩意还是不要轻易借给别人用比较好……

☆《夏目友人帐 参》开播，一如既往淡雅的治愈风格，中午休息时看上一集就会觉得无比放松。听到中孝介演唱的片尾曲才突然惊觉：7月中孝介来这边开演唱会忘记去看了，不知道以后还有没有机会呢……



八重樱

**本期个人签名**

妖怪正是因为派不上用场才会被叫做妖怪，如果能派上用场，那他们就要被叫做"天使"了。



▲试玩PSV时和《重力眩晕》的制作人外山圭一郎先生（代表作《尸人》、《寂静岭》）愉快地合影留念。

【SCE】一周内因为工作的原因连续去了两趟SCEH，收获颇丰。对于来自内地的媒体和玩家，尽管在语言交流上有些许障碍，但SCE的工作人员同样非常诚恳而耐心，令人感动。发自内心地希望PlayStation能尽早以行货的身分重新回到国内玩家的身边，我们会一起努力！

【初音】虽然家用机版和掌机版的《初音》新作都还没出，却意外地在一个偶然的机会玩到了街机版。除了画面比PS3版看上去更舒服，游戏的操作手感也有很大不同，尤其是键位需要适应。不过话虽如此，街机版《初音》最诱人的莫过于那些人气新歌了，期待国内的机厅也能早日引进。

【7月新番】除了大众取向的作品，7月新番中个人最喜欢的一部作品当属《白兔糖》。动画本身的画风和故事都非常简单纯朴，但却处处充满生活的气息与味道，即使小小的感动也能让屏幕前的我们如同身受。推荐给喜欢治愈系作品的朋友看一看。



九兵卫

**本期个人签名**

不一样的假期。

**狼来了**

【坏人】在索尼于香港举行的试玩会结束后，九兵卫带着胜负师和华尔兹转了一圈模型店，其中华尔兹不惜重金将人气高涨的"胡迪"带回了编辑部并偷偷地让胡迪和九兵卫的女性手办们拍照，于是便有了"九老师的绝叫"事件。

【好人】编辑部的工作氛围非常好，即使在大家都忙得焦头烂额之际，也总会有放下自己手头上的工作来帮助别人的好人，比如某天非编不在，华尔兹就成了临时非编，帮八重樱、狼来了、天行者等小编下了一整天视频～

【苍翼】某天晚上在朋友的怂恿下打起了网战，微妙的延迟下使得一些原本可以在目押后作出对策的细节处理全都无法实现，这段更是蓝字频显，郁闷了两个小时后表示以后再也不相信三格以下的信号。

【凑字】每期杂志上的工作，最难完成的不是攻略、不是研究、不是前线等篇幅较大的文章，而是每次都被纱迦笑里藏刀地催交的小编寄语……




［铂］一个星期去两次香港还真是伤不起！关键是一半的时间在坐地铁或是走路，连身高一米九，经常玩篮球的华尔兹也架不住这么折腾。回程的路上，能找到一个座位坐上五分钟就是一种幸福。

［金］看到“战国香焦宴”，不由想起了去年没日没夜刷刷刷的情形，无比期待啊！不过在此之前，还有个放置了很久的《高达无双3》，另外《死神 灵魂燃烧》也让我提起了兴趣，如此多的无双类游戏是玩到爽还是坏了胃口真的很难说。当然，一切的前提还是要能够抽出时间。

［银］一直不太明白为什么《武侠》会把“武侠”二字当成影片的名字，不过这样一部既有看点、又有笑点的武侠片倒是挺少见的，哪怕是和老婆一起看也不会觉得无聊。金城武在片子里真是亮了，那句“气场比一般人强，连苍蝇都飞不近”估计今后经常会被人拿出来调侃。

［铜］与香港朋友交换名片时对方问我有没有微博，我说没有，他觉得很奇怪，说在内地不是人人都有微博的吗？汗！九老师说你要是不喜欢玩微博也可以随便注册一个当“微博观察员”，只看不发。好吧，等哪天有140个字一定要告知天下的时候再说吧。

**本期个人签名**

抽屉又满了……




估计这段网上最热门的话题应当就属国产动画了，其中某公司出品的《高铁侠》因为和13年前的经典动画《铁胆火车侠》有超高同步率而备受网友的“关注”，而国产动画也再次沦为众矢之的。不过洛克认为各位也别一棒子打死国产动画——在这期杂志的制作途中，洛克抽空去电影院看了《藏獒多吉》，虽然本片在剧情构造方面还有加强，但在人物动作、配音和音乐方面已达到一定水准，特别是主人公饲养的一只小狗更是全片一大亮点，可见国内的制作商用心还是能拍出好片的。

继续说动画，在某个LOLI控的强烈推荐下，洛克决定试试7月新番《白兔糖》，结果观看下来一发不可收拾，动画中温馨的情节给人的内心带来极大的治愈，在这个以卖肉为主的动画时代可以说真是不可多得的佳作。以至于在看完前2话后洛克便迫不及待地将接下来的情节用漫画补完，结果……在这里还是劝没跳进这个坑的各位三思为好……

随着一阵阵狂风暴雨，洛克的猫也随之抽风，先不说在用网高峰期的晚上每隔几分钟就断线一次的惨状，就算是在白天，这网络是否稳定也要看RP而定，看来是时候考虑将ADSL换成纱迦那种20M光纤的神网了。

**本期个人签名**

自从上班后，更换手机的频率可以用飙升来形容……看来是时候注意一下了……




★自从多条地铁同时开通，路面交通果然完全改善，从编辑部到家里一路畅行无阻，至少比以往省了20多分钟，搞得我也不大想坐地铁上下班了，转来转去实在麻烦。再说自从全国各地的自动扶梯们相约罢工，地铁站里上下楼梯都只能步行，真是累人啊……这年头，还有质量能让人放心的东西吗？

★前段时间趁有空把去年漏掉的最重要的大作给补上了——《荒野大镖客》，果然是数年难得一见的神作。从第一个片段，第一声旋律就能感受到神作气息。其实我觉得这游戏最神的地方是台词，最喜欢做的事是与形形色色的NPC们策马疾驰时的闲话家常，西部拓荒时代的人物风情在这些对话细节中表现得淋漓尽致，这跟某些装腔作势扯一堆玄乎名词、整天“保护身边的人”的日式RPG剧本比实在是强太多了……不过话又说回来，在欧美厂商中，能做出这种文化味的好像也只有Rockstar了。

**本期个人签名**

最近的天气感觉像是在回归太古时代啊！




★截稿前惊悉《偶像大师2》跨到了PS3上。本作一直饱受争议，不过由于玩的人不多，所讨论的范围局限于小圈子内。现在跨到PS3上，毫无疑问会引发比过去多得多的热议。听说网上有不少素饭纷纷表示要入限定版，看来在部分玩家的心目中，对主机的爱要远远胜过对游戏的爱。不知在日本这样的人会有多少，届时关注一下游戏的销量吧！

★7月是格斗游戏强化月，目前的进度是已经补完了《苍翼默示录》两作、《侍魂闪》、《魅影破坏者》的全部在线成就。这4个游戏里，素质最差的毫无疑问是雷作《魅影破坏者》，光是用两招我就已经横行LIVE了。不过《魅影破坏者》的联机做得挺不错，相比之下《苍翼默示录 连续变幻》的联机就太渣太渣了，连前作都不如，打起来痛苦无比。

★看到有读者来信询问“玩Kinect健身的效果和去健身房相比差多少”。答案毫无疑问是差很远。不过呢，玩游戏健身有个好处，就是不致于枯燥，而且可以在自家里完成，投入也不多。特别是X360游戏还有成就可拿，也算是玩游戏健身时的附加价值吧。不管你怎么选择，恒心才是最重要的。建议有志于健身的朋友可以先以Kinect来磨练自己的毅力，觉得可以的时候再去健身房，这样肯定比一时冲动就花几千大洋办了健身卡要好得多。

**本期个人签名**

原来LIVE ID也会丢失，我颤抖了……




TeenjoyAKA，这个LIVE ID伴随了我三年的时光，由于自己的邮箱被盗导致了ID被绑定到别人的邮箱上，因此这个ID暂时不属于我了。向微软客服申诉的过程不是很顺利，客服人员要我提供注册时填写的账户信息时我一个都记不起来，因为那些信息我都是乱填的……所以在这里给所有LIVE玩家一些忠告：密码不要过于简单且定期更改；备份好你注册时候的信息；不要在除X360主机、xbox.com官网和微软授权的网站之外的地方使用邮箱登录；努力学习好英文或日文，因为这两个服的客服人员可都不会说中文哦！

忍不住芒果的诱惑，前些天把Omnia 7升级到Mango Beta 2了，虽然系统语言仍然没有中文，但是自带的中文输入法就非常给力了，瞬秒一切第三方中文输入法！最近卖场上每个星期都会有MGS专门为WP7开发的游戏上架，素质也都还不错，可是价格依然很坑爹，舍不得买啊……

截稿之日，即是我口腔溃疡之时！这不，现在疼死我了！

**本期个人签名**

May the force be with you.

**金馆长**

热烈祝贺日本队获得女足世界杯的冠军！十年之前，鼎盛时期的中国女足在场上随便遛遛弯就能打得日本女足毫无还手之力；十年后，我们被挡在世界杯门外，日本队的姑娘们却能捧起金杯，这恐怕不能完全用某些人口中的“运气好”或者“机缘巧合”来解释吧。如果还躺在所谓“铿锵玫瑰”的功名簿上吃老本，或许某一天我们的女足只能像男足一样为了进入亚洲杯淘汰赛而拼死搏杀了。

我个人并不喜欢写观后感，但是在看完网上阿森纳来华商业比赛的新闻综述后却不得不有感而发：一国足球地位并不是由某场商业比赛胜负决定的，这点我们的三千足记什么时候能明白？

最近重新扫了一遍黄大师兄的《像男人那样去战斗》，里面有一个观点，望与同行共勉：评价一个媒体人的标准，是他看自己两个月之前的作品时是否会因为他的观点而感到脸红。

# +NEW GAME SCHEDULE+

# 新作发售表

**本表所收录的游戏发售时间为**
2011.07.20-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

临近截稿前夕，NBGI 宣布《第 2 次机器人大战 OG》延期，发售日由原定的 9 月 29 日改为未定，这让很多“机战”玩家感到惋惜不已。不过纵观 9 月 ~ 11 月的美日游戏市场，今年的秋天依然可以称得上几年来最繁盛的，这主要是大量日式游戏档期延后以及欧美年末商战提前造成的，让我们耐心地等待秋季的来临吧！

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 7 月** | | | | | |
| 21 日 | 英雄不再 危险地带 | ノ－モア★ヒ－ロ－ズ レッドゾ－ン エディション | MMV | 动作 | 日版 |
| **2010 年 8 月** | | | | | |
| 18 日 | 超次元游戏 海王星 mk2 | 超次元ゲイム ネプテュ－ヌ mk2 | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类革命 | Deus Ex：Human Revolution | Square Enix | 动作射击 | 美版 |
| 25 日 | 怪物猎人 携带版 3rd HD 版 | モンスタ－ハンタ－ポ－タブル 3rd HD Ver. | Capcom | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 战国无双 3 帝国 | 战国无双 3 Empires | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 伊甸之子 | Child of Eden | Ubisoft | 射击 | 欧版 |
| 31 日 | 吸血莱恩 背叛 | BloodRayne：Betrayal | Majesco Games | 动作 | 美版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 6 日 | 抵抗 3 | Resistance 3 | SCE | 主视角射击 | 美版 |
| 6 日 | 死亡岛 | Dead Island | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 8 日 | 无尽传说 | テイルズ オブ エクシリア | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 8 日 | 生化危机 重生精选辑 | バイオハザ－ド リバイバルセレクション | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 15 日 | 黑暗之魂 | ダ－クソウル | Fromsoftware | 动作角色扮演 | 中文版 |
| 16 日 | 狂暴 | Rage | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 欧版 |
| 20 日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 22 日 | ToHeart2 DX 进化版 | ToHeart2 DX PLUS | Aquaplus | 文字冒险 | 日版 |
| 22 日 | ICO | ICO | SCE | 动作冒险 | 日版 |
| 22 日 | 汪达与巨像 | ワンダと巨像 | SCE | 动作冒险 | 日版 |
| 29 日 | 真・三国无双 6 猛将传 | 真・三国无双 6 猛将传 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 30 日 | FIFA 12 | FIFA Soccer 12 | EA | 体育 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 4 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take-Two | 体育 | 美版 |
| 4 日 | 烈火战车 | Twisted Metal | SCE | 射击 | 美版 |
| 4 日 | 漆黑 Ⅱ | The Darkness Ⅱ | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 皇牌空战 突击地平线 | Ace Combat：Assault Horizon | NBGI | 射击 | 美版 |
| 18 日 | 蝙蝠侠 阿克汉之城 | Batman：Arkham City | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 18 日 | 瑞奇与叮当 四位一体 | Ratchet & Clank：All 4 One | SCE | 动作 | 美版 |
| 20 日 | 装甲核心Ⅴ | ア－マ－ド・コアⅤ | Fromsoftware | 动作 | 日版 |
| 20 日 | 超时空要塞 边境 恋离飞翼 | マクロス F 恋离飞翼 | NBGI | 动作射击 | 日版 |
| 25 日 | 战地 3 | Battlefield 3 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 27 日 | 偶像大师 2 | アイドルマスタ－2 | NBGI | 模拟经营 | 日版 |
| 27 日 | 格斗之王Ⅹ Ⅲ | ザ・キング・オブ・ファイタ－ズⅩ Ⅲ | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 27 日 | 魔界战记 4 风华 &desco 篇 | 魔界战记ディスガイア 4 フ－カ& デスコ编はじめました。 | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 1 日 | 未知海域 3 德雷克的诡计 | Uncharted 3：Drake's Deception | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 1 日 | 指环王 北方战争 | The Lord of the Rings：War in the North | Warner Bros. | 动作角色扮演 | 美版 |
| 8 日 | COD 现代战争 3 | Call of Duty：Modern Warfare 3 | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 | The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim | Bethesda Softworks | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |
| 22 日 | 索尼克 世代 | Sonic Generations | SEGA | 动作 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年秋 | 圣斗士星矢战记 | 动作 | 2011年秋 | 战国BASARA3 宴 | 动作 |
| 2011年12月 | 最终幻想Ⅹ Ⅲ-2 | 角色扮演 | 2011年内 | 潜龙谍影 高清收藏 | 动作 |
| 2011年内 | 刺客信条 启示录 | 动作 | 2011年内 | 二之国 白色圣灰的女王 | 角色扮演 |
| 2011年内 | 第2次超级机器人大战OG | 策略角色扮演 | | | |

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 7 月** | | | | | |
| 21 日 | 诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女 | ノ－ラと刻の工房 雾の森の魔女 | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 恶魔幸存者 2 | デビルサバイバ－2 | Atlus | 策略角色扮演 | 日版 |
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 集结！星之卡比 | あつめて！カ－ビィ | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 4 日 | 假面骑士 骑士世纪 | オ－ル假面ライダ－ライダ－ジェネレ－ション | NBGI | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 苍黑之楔 绯色的欠片 3 DS | 苍黒の楔 绯色の欠片 3 DS | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年内 | 神秘的房间 | 益智 | 2011 年内 | 重装机兵 2 重制版 | 角色扮演 |

## PLAYSTATIONPortable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 7 月** | | | | | |
| 21 日 | 战国 BASARA 编年史英雄 | 战国 BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ | Capcom | 动作 | 日版 |
| 28 日 | 女皇之门 螺旋混沌 | クイ－ンズゲイト スパイラルカオス | NBGI | 策略角色扮演 | 日版 |
| 28 日 | 日常（外星人） | 日常（宇宙人） | 角川书店 | 文字冒险 | 日版 |
| 28 日 | 薄樱鬼 黎明录 携带版 | 薄樱鬼 黎明录 ポ－タブル | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 尸骸聚会 暗影之书 | コ－プスパ－ティ－ ブックオブシャドウズ | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 4 日 | 美食的俘虏 美食生存战 | トリコ グルメサバイバル! | NBGI | 动作 | 日版 |
| 4 日 | 勇者 30 Ⅱ | 勇者 30 SECOND | MMV | 角色扮演 | 日版 |
| 4 日 | J 联盟创造球会 7 欧洲进化 | J.LEAGUE プロサッカ－クラブをつくろう！ 7 EURO PLUS | SEGA | 模拟经营 | 日版 |
| 10 日 | 暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G | モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 G | Capcom | 模拟经营 | 日版 |
| 18 日 | 梦幻骑士Ⅳ 超荷填装 | グロ－ランサ－Ⅳ オ－バ－リロ－デッド | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 绝对少女圣域 | アムネシア | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 25 日 | 黑岩射手 | ブラック★ロックシュ－タ－THE GAME | Imageepoch | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 快盗天使 | 快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～ | Alchemist | 文字冒险 | 日版 |
| 25 日 | 真・三国无双 6 特别版 | 真・三国无双 6 Special | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 萌萌大战争 现代版 + | 萌え萌え大战争☆げんだいば～ん＋ | SystemSoft Alpha | 策略 | 日版 |
| 25 日 | 机动战士高达 新基连的野望 | 机动战士ガンダム 新ギレンの野望 | NBGI | 策略 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 1 日 | 圣骑战史 | グランナイツヒストリ－ | MMV | 角色扮演 | 日版 |
| 1 日 | 武装神姬 战斗大师 Mk.2 | 武装神姬 バトルマスタ－ズ Mk.2 | Konami | 策略 | 日版 |
| 1 日 | 纳米潜行者 | ナノダイバ－ | Takara Tomy | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 灵武战记 携带版 | ファントム・キングダム Portable | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | 英雄传说 碧之轨迹 | 英雄传说 碧の轨迹 | 日本 Falcom | 角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | code_18 | code_18 | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 29 日 | 新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击 | ヱヴァンゲリヲン新剧场版 －サウンド インパクト－ | NBGI | 动作 | 日版 |
| 29 日 | 写真女友 | フォトカノ | 角川 Games | 模拟育成 | 日版 |
| 29 日 | code_18 | code_18 | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 3 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take-Two | 体育 | 美版 |
| 6 日 | AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 | AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…… | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 13 日 | 最终幻想 零式 | ファイナルファンタジ－零式 | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 20 日 | 火影忍者 疾风传 终极冲击 | NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメット インパクト | NBGI | 动作 | 日版 |
| 27 日 | R-15 携带版 | R-15 ぽ－たぶる | 角川书店 | 文字冒险 | 日版 |
| 27 日 | 仙境传说 光与暗的皇女 | ラグナロク～光と暗の皇女～ | Gungho | 策略角色扮演 | 日版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 24 日 | 科学的超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | ASCII MEDIA WORKS | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 12 月** | | | | | |
| 22 日 | 魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮 | 魔法少女リリカルなのは A's PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY — | NBGI | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年秋 | 初音未来 女歌手计划 2.5 版 | 音乐 | 2011 年秋 | 跨越我的尸体 | 角色扮演 |
| 2011 年内 | 战律之云 | 动作冒险 | | | |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 8 月 | | | | | |
| 10 日 | 水果忍者 kinect | Fruit Ninja Kinect | Microsoft | 动作 | 美版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类革命 | Deus Ex：Human Revolution | Square Enix | 动作射击 | 美版 |
| 31 日 | 吸血莱恩 背叛 | BloodRayne：Betrayal | Majesco Games | 动作 | 美版 |
| 2011 年 9 月 | | | | | |
| 6 日 | 死亡岛 | Dead Island | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 8 日 | 生化危机 重生精选辑 | バイオハザード リバイバルセレクション | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 8 日 | 梦魔降临 | RISE OF NIGHTMARES | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 15 日 | 黑暗之魂 | ダークソウル | Fromsoftware | 动作角色扮演 | 中文版 |
| 16 日 | 狂暴 | Rage | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 欧版 |
| 20 日 | 战争机器 3 | Gears of War 3 | Microsoft | 动作射击 | 美版 |
| 20 日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 29 日 | code_18 | code_18 | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 30 日 | FIFA 12 | FIFA Soccer 12 | EA | 体育 | 美版 |
| 2011 年 10 月 | | | | | |
| 4 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take-Two | 体育 | 美版 |
| 4 日 | 漆黑 Ⅱ | The Darkness Ⅱ | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 6 日 | 黄金梦想曲 X | 黄金梦想曲 X | Alchemist | 格斗 | 日版 |
| 11 日 | 皇牌空战 突击地平线 | Ace Combat：Assault Horizon | NBGI | 射击 | 美版 |
| 11 日 | 极限竞速 4 | Forza Motorsport 4 | Microsoft | 竞速 | 美版 |
| 18 日 | 蝙蝠侠 阿克汉之城 | Batman：Arkham City | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 20 日 | 装甲核心Ⅴ | アーマード・コアⅤ | Fromsoftware | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 战地 3 | Battlefield 3 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 25 日 | 舞蹈中心 2 | Dance Central 2 | MTV Games | 体育 | 美版 |
| 25 日 | kinect 运动大会 第 2 赛季 | Kinect Sports Season Two | Microsoft | 体育 | 美版 |
| 27 日 | 格斗之王ＸⅢ | ザ・キング・オブ・ファイターズ ＸⅢ | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 27 日 | Muv-Luv | マブラヴ | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 2011 年 11 月 | | | | | |
| 1 日 | 指环王 北方战争 | The Lord of the Rings：War in the North | Warner Bros. | 动作角色扮演 | 美版 |
| 8 日 | COD 现代战争 3 | Call of Duty：Modern Warfare 3 | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 | The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim | Bethesda Softworks | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 极品飞车 逃亡 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |
| 15 日 | 光环 战斗进化 周年纪念版 | Halo：Combat Evolved Anniversary | Microsoft | 主视角射击 | 美版 |
| 22 日 | 索尼克 世代 | Sonic Generations | SEGA | 动作 | 美版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 12 月 | 最终幻想ＸⅢ-2 | 角色扮演 | 2011 年内 | 刺客信条 启示录 | 动作 |
| 2011 年内 | 潜龙谍影 高清收藏 | 动作 | | | |

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 7 月 | | | | | |
| 21 日 | 大家的节奏天国 | みんなのリズム天国 | Nintendo | 音乐 | 日版 |
| 2011 年 8 月 | | | | | |
| 4 日 | 家庭钓鱼 | ファミリーフィッシング | NBGI | 体育 | 日版 |
| 2011 年 9 月 | | | | | |
| 1 日 | 人生游戏 欢乐家庭 | 人生ゲーム ハッピーファミリー ご当地ネタ增量仕上げ | Takara Tomy | 桌面棋牌 | 日版 |
| 8 日 | 超级战队战斗 交叉守护者 | スーパー戦隊バトル レンジャークロス | NBGI | 动作 | 日版 |
| 15 日 | 勇者斗恶龙 25 周年纪念 | ドラゴンクエスト 25 周年記念 ファミコン＆スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 2011 年 10 月 | | | | | |
| 3 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take-Two | 体育 | 美版 |
| 2011 年 11 月 | | | | | |
| 15 日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年秋 | 战国 BASARA3 宴 | 动作 | 2011 年冬 | 塞尔达传说 天空之剑 | 动作冒险 |
| 2011 年内 | 马里奥与索尼克 伦敦奥运会 | 体育 | | | |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 7 月 | | | | | |
| 21 日 | 仙魔大战汉熟霸王 三位动乱战创纪 | ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪 | 日本一 | 桌面棋牌 | 日版 |
| 21 日 | 午夜幽灵 琳泽与魔法节拍 | うしみつモンストルオ リンゼと魔法のリズム | Santa Entertainment | 动作 | 日版 |
| 28 日 | 超级口袋妖怪 乱战 | スーパーポケモンスクランブル | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 2011 年 8 月 | | | | | |
| 4 日 | 迷惑馆 | 谜惑馆 ～音の間に間に～ | Capcom | 文字冒险 | 日版 |
| 9 日 | 洞窟物语 3D | Cave Story 3D | NIS | 动作 | 美版 |
| 11 日 | 跃然而出！魔法笔 | びっくり！とびだす！魔法のペン | GAE | 益智 | 日版 |
| 25 日 | 两眼锻炼右脑的 3D 速读术 | 両目で右脳を鍛える 3D 速読術 | Mile Stone | 益智 | 日版 |
| 2011 年 9 月 | | | | | |
| 1 日 | 恶魔幸存者 超频 | デビルサバイバーオーバークロック | Atlus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 6 日 | 压碎空间 3D | CRUSH3D | SEGA | 平台动作 | 美版 |
| 22 日 | 青蛙过河 3D | フロッガー3D | Konami | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 闪乱神乐 少女们的真影 | 闪乱カグラ －少女达の真影－ | MMV | 动作 | 日版 |
| 2011 年 10 月 | | | | | |
| 27 日 | 勇现会社 | 勇现会社ブレイブカンパニー | NBGI | 策略 | 日版 |

其他期待游戏

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年秋 | 新 Love Plus | 模拟育成 | 2011 年秋 | 忍 3D | 动作 |
| 2011 年内 | 新・光之神话 帕尔提娜之镜 | 动作 | 2011 年内 | 潜水员 3D | 动作 |
| 2011 年内 | 闪电十一人 GO | 角色扮演 | 2011 年内 | 索尼克 世代 蓝色冒险 | 动作 |
| 2011 年内 | 马里奥赛车 | 竞速 | 2011 年内 | 超级马里奥 3D | 平台动作 |

### 07.21 战国 BASARA 编年史英雄

PSP 动作 ■Capcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 B



《战国 BASARA 编年史英雄》是这一系列第 2 次登陆 PSP 平台，相当于是前作《战国 BASARA 战斗英雄》的资料篇。游戏战斗系统基本还是沿用了前作的设定，追加了在《战国 BASARA3》中大受欢迎的青年版德川家康和石田三成，总计可使用角色多达 30 人之多。本作增加了大量空中战的内容，玩家可以利用地势高低差施展出各式各样的攻击方法，亦可以在空中反弹敌人的攻击，令战斗更为随心所欲。本作还可继承前作的存档，包括已取得的武器防具、BASARA 者认定战的段位、服装、BASARA 屋贩售的商品等。

### 07.28 女皇之门 螺旋混沌

PSP 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 CERO D 推荐度 A



2009 年 12 月推出的《女皇之刃 螺旋混沌》是一款模仿《机战》的游戏，虽然游戏是配合 TV 版动画推出的应景之作，但素质出乎意料的高，不但继承了《机战》的精髓，还将自己的特色发扬光大。作为续作的《女皇之门 螺旋混沌》系出同门，同样采用《机战》系统，不过登场角色来自于众多知名游戏，包括《铁拳》的莉莉、《苍翼默示录》的诺爱尔、《格斗之王》的不知火舞等等。而且《女皇之刃》里的诸多角色也会登场，可谓诚意十足，游戏的邪恶程度也是更上一层楼，男性玩家尽可一试。

### 07.28 恶魔幸存者 2

NDS 策略角色扮演 ■Atlus ■无对应周边 CERO B 推荐度 B



《恶魔幸存者》是近年来 Atlus 力推的“《女神》系列”新作，这次的续作甩掉了“真・女神转生”的名号，直接命名为《恶魔幸存者 2》，可见制作小组对于游戏素质的自信。本作的人设为《无头骑士异闻录》的**ヤスダスズヒト**，游戏中出现的特殊敌人则由为《新世纪福音战士》绘制使徒的画师鬼头莫宏担任设计。老玩家最感兴趣的恶魔相关要素在游戏中不仅登场数量大幅增加，育成系统的可玩性也同样引人注目。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

前两天有几位初次给本栏目投稿的朋友询问诸如“稿件发出一周后若无回音，是否可自行处理？”之类的问题。看来部分读者对本刊的反应期还不太了解，这里有必要解释一下：按照我刊投稿须知所述，Email稿件的反应期为30天，而信函来稿为60天(起算日以邮戳为准)，过了反应期而仍未收到任何回应，方可自行处理。此外，7月最佳作品评选投票活动已于半个月前在ucg.cn上线，该月这12幅作品的超大原图在等着大伙儿去下载呢，抽空看看去吧！8月征稿现也已启动，冠军奖品同样还是漫影1000L数位板！奖项具体设置请详见第115页“一刀有话说 特别版 Vol.34”。



## 北京·PLAGUE®

家用机FPS游戏的里程碑“《光环》系列”可谓粉丝众多，同人画稿的质量自然也相当不俗，上图的构图、质感和层次感的表现等都可圈可点。



## 珠海·陈志远

久违的《侍魂》！久违的霸王丸和娜可露露！当年在街机厅奋战的老玩家们，看到如此温馨和谐的怀旧场景，你有没有泪流满面的冲动呢？





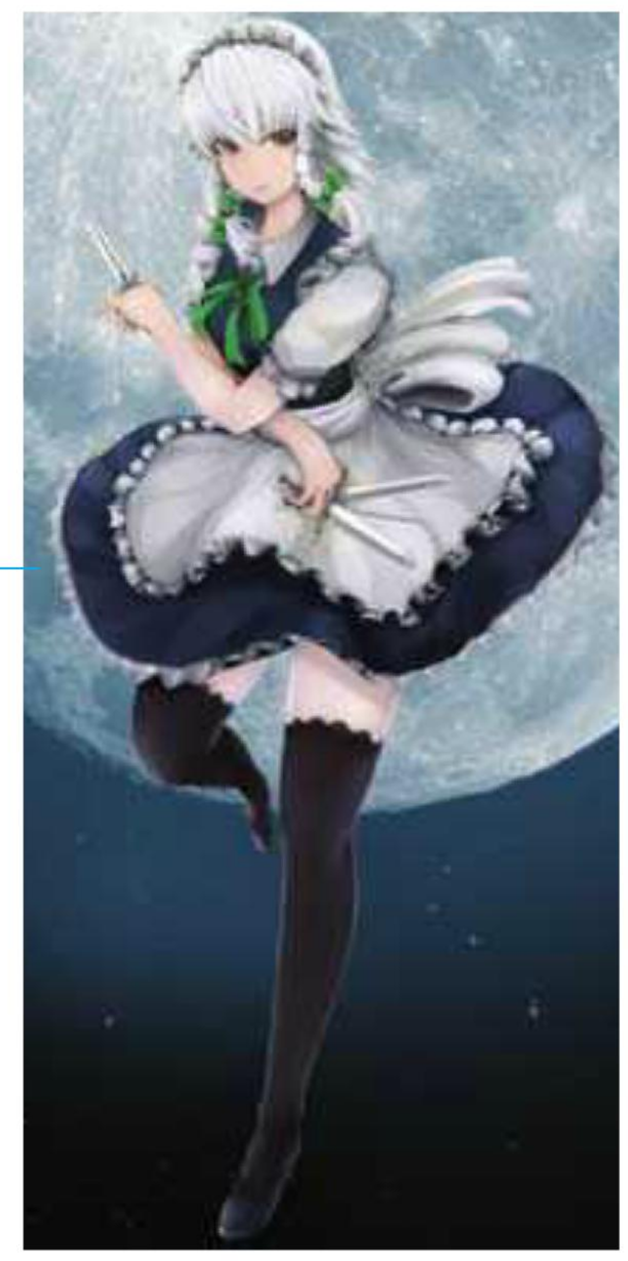
## 广州·PENGUINX

拿到这期杂志时，大伙儿应该已经在影院看过《变形金刚 月之暗面》了吧？不知道出自美国人之手的机器人是否已经让你多少有点审美疲劳了呢？不如观赏一下咱们国内画手的设计吧！怎样，水准是不是高得出乎意料呢？



## 广州·东方朔

《血灵导师》，出自我们的老朋友——职业画手东方朔之手的高质量插画。无论是人物造型设计还是画面整体效果都非常不错。此外，作品洋溢着特有的奇幻氛围，耐人寻味。



## 宜州·chun

一幅来自《东方》的PAD长同人作品，图中略有些饱满的十六夜细节处理比较到位，配合上月夜的背景和眼神处理给人一种冷艳的感觉，颇有特色。



## 郑州·绘鸟

近来表现活跃的“猎人MM专业户”绘鸟这次与大家分享的依然是一幅取材自《怪物猎人》的作品。左图MM身段很婀娜，这身蝴蝶装也极具观赏性，不过，这实在不像打猎时穿的啊（笑）

## 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明)，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



大地王国 罪与罚
原名：Kingdoms of Amalur: Reckoning｜机种：PS3/X360/PC
类型：角色扮演｜发行：EA｜发售日：预定2012年
硝烟四起 战火纷飞
辽阔无尽的大地王国
谁主沉浮
2011 E3最佳新品牌
2012年隆重登场